DAGLI AUTORI DELLA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

STRATEGY

Speciale Future Games n° 11 - Settembre 2006 - € 6,50

IN ALLEGATO

GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

IL CAPOLAVORO!

HEARTS OF IRON 2

DALL'ANTICHITÀ ALL'ERA MODERNA

I GENERALI DELL'ERA DIGITALE

gamesradar.it





"Non pochi, noi felici pochi, noi banda di fratelli"

Ci permettiamo di "scomodare" l'Enrico V di Shakespeare al fine di introdurre questo "Speciale GMC – Strategy" per un semplice motivo: i giochi di strategia sono uno dei generi più diffusi su PC e, senza dubbio, chi sta leggendo queste righe appartiene alla cerchia di appassionati che non si lasciano sfuggire uno strategico – come chi le ha scritte, d'altra parte! Che amiate i giochi strategici a turni o quelli in tempo reale, che preferiate le tundre della Campagna di Russia o le spiagge del D-Day, troverete nelle prossime pagine pane per i vostri denti. Organizzata per "periodi" storici, senza dimenticare una sezione per la nutrita schiera di ambientazione fantasy e fantascientifica, vi abbiamo proposto una panoramica completa di questo genere. Come in una "linea temporale" lunga 80 pagine, troverete prima la sezione relativa al mondo antico e medievale; Vincenzo Beretta esamina poi il periodo, spesso sottovalutato, del Rinascimento, mentre Mike Ortolani mostra la sua totale passione per il "piccolo Corso" nella sua approfondita trattazione dell'età napoleonica; la palla torna poi a Vincenzo, che in rapida successione esplora il periodo Vittoriano, la Prima e la Seconda Guerra Mondiale, e l'era contemporanea. Infine, Carlo Barone ci delizia con gli strategici fantasy e fantascientifici.

Gli specialisti di GMC si sono fatti in quattro per questo speciale, che speriamo incontri il vostro gusto e vi sia d'aiuto alla scoperta di titoli vecchi e nuovi, e di qualche stimolo inedito, come i Mod per trasformare i giochi che avete installato anni fa sui vostri PC e mai cancellato, oppure qualche titolo che non avete mai provato e, invece, fa proprio al caso vostro. Il tutto, senza dimenticare lo splendido gioco completo allegato, un vero capolavoro di questa categoria. Buon divertimento!

Paolo Paglianti

Giochi per il Mio Computer Strategy è un numero "speciale" di Giochi per il Mio Computer, la rivista di videogiochi più venduta in Italia, per chi vuole divertirsi alla grande con il proprio PC. Ogni mese, GMC offre anteprime, speciali e recensioni dei migliori titoli per computer e dell'hardware più adatto per giocare su PC. Non mancano CD e DVD su cui troverete i migliori demo, le patch e gli add on più aggiornati. Su tutti i numeri di GMC troverete un GIOCO COMPLETO: negli ultimi mesi, tra gli altri, GMC ha allegato: *Prince of Persia - Le Sabbie del Tempo, Homeworld 2, Gothic II, Heroes of Might and Magic IV* e *X2: Lo Minaccia*. Troverete in edicola anche la versione Budget di GMC, con un gioco completo diverso e un formato "tascabile", all'incredibile prezzo di 3,90 euro!

Giochi per il Mio Computer di settembre è in edicola in tre versioni: quella con tre CD dedicati a demo, utility e add on più il GIOCO COMPLETO *Call of Duty* a 6,90 euro; quella con il DVD a doppio strato da 8 GB e il GIOCO COMPLETO *Call of Duty* a 7,90 euro; e quella Budget con il GIOCO COMPLETO *Euro Rally Champion* a soli 3,90 euro. I contenuti editoriali sono identici nelle tre versioni (a parte la guida al gioco completo e ai DVD/CD allegati): questo mese, la recensione in esclusiva dell'FPS western *Call of Juarez* e lo speciale su l'attesissimo sparatutto online *Enemy Territory: Quake Wars*!

GIOCHI COMPUTER STRATEGY

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

EDITOR SPECIALI
Carlo Barone
carlo.barone@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello Rusconi

Technical DEPUTY EDITOR
Alberto Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola Eraldi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Castelli Giancarlo

HANNO COLLABORATO
Vincenzo Beretta, Mauro Ortolani

COPERTINA
Giuseppe Rava

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378

DIRETTORE VENDITE
Marco Bertolotti

TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Speciale Future Games n° 11
Pubblicazione trimestrale registrata
al tribunale di Milano il 29/03/2004 al numero 223

Una copia Euro 6,50

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per informazioni sugli arretrati tel. 02/26005517
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
Fax 02/26005512 - e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA
Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Future

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta - Bath – London – Milan – New York – Paris
San Diego – San Francisco

QUESTO MESE GMC STRATEGY PARLA DI

L'illustrazione di Copertina ("Limes") e le immagini di apertura di pagina 12 ("Wermacht 1940") e pagina 26 ("Le Due Rose") sono opere di Giuseppe Rava. Potete trovare informazioni su tutti i suoi lavori al sito: http://www.militaryart.it

GIOCHI COMPUTER STRATEGY

SOMMARIO

guida al GIOCO COMPLETO



La tempesta militare del secolo sta per abbattersi sul mondo, e al timone di una delle grandi potenze ci siamo noi

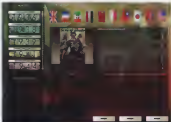
di Vincenzo Beretta

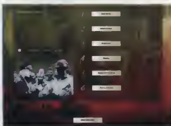
HEARTS OF IRON III

COME GIOCARE

Per installare su PC *Hearts of Iron II* basta seguire la procedura descritta nel box apposito. Una volta fatto questo, aggiornate il gioco alla versione 1.03a utilizzando la patch che trovate sul CD nella cartelletta \patch. Ricordiamo che per giocare a *Hearts of Iron II* non è necessario avere il CD nel lettore.

SEguito del popolare *Hearts of Iron*, e nuovo capitolo della collana di gestionali storici inaugurata da Paradox con *Europa Universalis*, *Hearts of Iron II* è la più completa rappresentazione oggi disponibile per PC dei fattori diplomatici, politici, economici e militari che trascinarono, alla metà del XX secolo, tutte le principali nazioni del mondo in una guerra totale senza precedenti – sia per l'estensione geografica, sia per il potere distruttivo delle armi impiegate. Non un solo territorio del pianeta fu risparmiato dai combattimenti: dalle fertili pianure europee ai deserti del Nordafrica, dalle nevi della Russia ai lussureggianti atolli del Pacifico, possenti armate terrestri, aeree e navali si scontrarono incessantemente in condizioni climatiche spesso estreme. La ricerca tecnologica militare vide un balzo in avanti senza precedenti, culminando nel 1945 con il primo impiego bellico delle armi nucleari.





Anche le dottrine militari vennero rivoluzionate nell'arco di pochi anni, o spesso perfino mesi: la tecnica del "Blitzkrieg", o "Guerra Lampo", sviluppata dai generali tedeschi, vide grandi masse di mezzi corazzati impegnate in sfondamenti decisivi e aggiramenti delle linee nemiche con l'appoggio dell'artiglieria e della sempre più letale aviazione; le vecchie idee difensive che prevedevano fronti continui e trincerati vennero spazzate via, e Polonia, Danimarca e Francia caddero sotto il dominio tedesco con rapidità innaturale. Perfino la Russia subì l'impeto delle folgoranti azioni tedesche, fino a vedere la sua stessa capitale, Mosca, minacciata dalle avanguardie nemiche.

Ma, lentamente, gli Alleati si preparavano a contrattaccare. La Gran Bretagna, allora sovrana di un impero che abbracciava il mondo, si dissanguò letteralmente nel tentativo di ostacolare le avanzate dell'Asse – ma ebbe successo. L'attacco Giapponese all'America e al Sudest asiatico, iniziato con l'immenso bombardamento a sorpresa della base navale di Pearl Harbor, coinvolse nel conflitto anche gli Stati Uniti. Lentamente, l'afflusso di uomini e mezzi provenienti dalla grande nazione aiutò a ristabilire l'equilibrio sui vari fronti, mentre le sconfitte tedesche in Nordafrica e a Stalingrado indicavano che la bilancia del fato stava iniziando a mutare...

In *Hearts of Iron II* sarà unicamente vostra responsabilità cercare di fare meglio della nazione che avete scelto di guidare attraverso la tempesta, sia essa una protagonista del conflitto Germania, Inghilterra, Russia o Stati Uniti, o anche una potenza minore come Polonia, Australia, Ungheria o una delle tante nazioni che decisero di rimanere neutrali. Il gioco è complesso e ricco di dettagli, ma molto, molto gratificante, e se l'invasione della Russia o lo sbarco in Normandia riusciranno con ancora maggior successo di quanto avvenne nella realtà sarà stato unicamente merito delle vostre capacità politiche, militari e organizzative!

In questa guida presenteremo **gli elementi principali del gioco** in una rapida ma completa panoramica, ma fare riferimento al manuale in .PDF (completamente in italiano) sarà indispensabile; per vostra comodità, nei punti rilevanti di ogni sezione abbiamo indicato le pagine del manuale dove troverete la descrizione approfondita dei concetti esposti. Imparare a giocare richiederà un po' di tempo, ma seguendo i tutorial presenti nel gioco, leggendo i capitoli appropriati del manuale ogni volta che avrete dubbi, e concedendovi qualche errore di valutazione le prime volte che giocate, ben presto sarete in grado di scatenare l'intera potenza militare della vostra nazione nell'arena mondiale. In bocca al lupo! ***GMCST***

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a HoI2 occorre un processore a 450 MHz o superiore, 128 MB RAM, Scheda grafica da 4 MB compatibile con DirectX e 900MB liberi su HD. Noi consigliamo un processore a 800MHz o superiore, 512MB RAM e una scheda grafica con 8MB o più compatibile DirectX. I sistemi operativi supportati sono Windows98/ME/2000/XP. Il gioco gira unicamente a una risoluzione di 1024x768, quindi il vostro monitor deve consentire risoluzioni dello schermo analoghe o superiori.

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *Hearts of Iron II* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun farà apparire la schermata di installazione; a questo punto basterà cliccare sul pulsante **Installa**. Se sul vostro computer l'autorun è disabilitato, esplorate il CD e cliccate due volte sul file **autoplay.exe**. Alla prima schermata, cliccate "**Avanti**" e rispondete "**Sì**" alla richiesta di accettare l'Accordo di Licenza. A questo punto dovrete specificare dove installare il gioco. Definita la directory di installazione continuate premendo "**Avanti**" e quindi di nuovo "**Avanti**": il gioco verrà installato sul computer. A fine processo il programma chiederà se volete installare sulla scrivania del PC una scorciatoia al gioco, e se volete aprire il file "**Readme**". Basterà quindi cliccare su "fine" per completare l'installazione.

A questo punto è necessario installare l'aggiornamento alla versione 1.3a, che trovate sul CD nella cartella **\patch**. Copiate il file **hoi2_v1.3a.exe** nella cartelletta del gioco e cliccate su di esso. Alla domanda se volete procedere con l'installazione cliccate su "**Next**" equindi su "**Yes**" quando viene chiesto di accettare l'accordo di licenza; a aggiornamento completato decidete se aprire il file "**Readme**" (il testo sarà in inglese, ma non preoccupatevi: la patch è perfettamente compatibile con l'edizione italiana, e non toccherà la traduzione del gioco) e quindi selezionate "**Finish**". *Hearts of Iron II* sarà stato aggiornato alla versione 1.3°.

Per disinstallare il gioco andate su **Pannello di Controllo**, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete *Hearts of Iron II*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

Interfaccia strategica

Dalla mappa strategica gestirete la maggior parte delle azioni della vostra nazione, terrete sotto controllo i fattori politici, diplomatici e economici più importanti, e organizzerete campagne di conquista con le unità militari a disposizione. L'interfaccia è divisa in aree, che a loro volta raccolgono tutte le informazioni relative a quell'aspetto della vostra nazione. Passando il puntatore del mouse su un oggetto farete *sempre* apparire un box con informazioni più dettagliate sullo stesso: è una cosa che vi consigliamo di fare spesso.

1 – Mappa di gioco: da qui si muovono le unità militari.
2 – Unità militare (se si utilizza l'opzione "contatori", vedi paragrafo **Opzioni Grafiche**).
3 – Box informazioni militari: appare posizionando il puntatore su una o più unità.
4 – Box delle notizie.
5 – Registro personale: elenca tutte le notizie e gli eventi di cui siete venuti a conoscenza.
6 – Mappa del mondo; i pulsanti in basso permettono di fare apparire informazioni più particolareggiate sulla mappa di gioco (come la situazione diplomatica o le condizioni meteorologiche), il "+" e il "-" consentono di variare lo zoom.
7 – Box della provincia: fornisce tutte le informazioni più importanti sulla provincia selezionata; queste sono descritte in grande dettaglio alle pagine **35-42** del **manuale in PDF**.
8 – Armate presenti nella provincia selezionata; cliccando su una di esse avremo maggiori notizie sulla sua composizione.
9 – Pulsanti di scelta rapida: consentono di esaminare e selezionare rapidamente un tipo specifico di unità militari (per esempio terrestri o aeree), di evidenziare i combattimenti in corso e così via.
10 – Materie prime: questa barra indica le riserve di materie prime a disposizione della nostra nazione; un numero verde indica che il valore è in crescita, uno rosso che è in calo, e si sta correndo il rischio di un deficit.
11 – Schermate ausiliarie: cliccando su una di queste linguette passerete alla schermata ausiliaria indicata (Tecnologia, Produzione, Diplomazia o Statistiche).
12 – Informazioni nazionali (forza lavoro, dissenso interno, capacità nucleare, trasporti).
13 – Capacità di produzione industriale.
14 – Data e ora; cliccate su questo pulsante per mettere in pausa il gioco.
15 – Accedi al menu principale.



MANUALE E PATCH

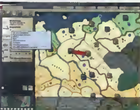
Troveremo il manuale di Hearts of Iron II in formato PDF sul CD, nella cartella \manual. La patch alla versione 1.3a (attualmente la più aggiornata) è invece contenuta nella cartella \patch.

PROBLEMI CON I VIDEO?

Una volta fatto partire il gioco, su alcuni sistemi potrebbero verificarsi alcuni problemi con il lettore *Bink* (il programma utilizzato per visualizzare il filmato d'apertura). Se il gioco si blocca con una schermata nera potete risolvere facilmente il problema accedendo alla cartella principale in cui è stato installato *HoI2* e rinominando la cartella **"avi"** in **"avi_old"**. In questo modo, il filmato d'apertura non verrà caricato e accederete direttamente al menu principale.







Iniziare una partita

All'inizio di ogni sessione a *HoI2* dovete decidere che genere di partita volete giocare. Il gioco offre cinque campagne che consentono di simulare il conflitto iniziando da una delle sue date cruciali: **1936**, **1938**, **1939**, **1941**, e **1944**. Tutte terminano alla fine di **dicembre** del **1947**.

Per ogni campagna vi viene offerta una lista di nazioni tra cui decidere con quale volete giocare. Si tratta solo di un suggerimento: *tutte* le nazioni del mondo di *HoI2* possono essere scelte dal giocatore come quella da governare in una campagna. Se la vostra preferita non è tra quelle proposte cliccate con il tasto destro del mouse su una delle bandiere, e scegliete il vostro stato dalla lista che appare.

In alternativa potete scegliere uno degli **scenari di battaglia** che ricostruiscono momenti-chiave del conflitto, come l'invasione della Francia o l'Offensiva delle Ardenne. Si tratta di scontri limitati, sia come territorio geografico coperto, sia come numero di truppe e nazioni coinvolte. Possono dunque essere un buon modo per fare pratica con gli elementi-base del gioco.



Difficoltà e Aggressività

Altre due scelte importanti da fare prima di iniziare sono quella del livello generale di difficoltà e quella dell'aggressività delle nazioni gestite dal computer. In HoI2 sono presenti 5 livelli di difficoltà. Ognuno di essi applica una serie di modificatori "globali" ai vari aspetti del gioco (industria, risorse, combattimento, spostamento e così via). Con un livello di difficoltà basso o molto basso, le nazioni guidate dal computer sono svantaggiate e il giocatore può contare su dei bonus. Se la difficoltà è alta o molto alta vale il discorso opposto.

L'opzione **Aggressività** modifica la reazione del computer alle azioni del giocatore nel corso della partita. Impostando l'aggressività sul livello **"codardo"**, le nazioni guidate dal computer saranno più conservatrici e generalmente molto difensive. Se l'intelligenza artificiale è invece regolata su **"furioso"**, il computer tenderà a dichiarare guerra alla minima provocazione e sarà notevolmente più bellicoso e militarista. Non pensate, però, che un computer "codardo" sia più facile da affrontare: al contrario, i suoi attacchi saranno più oculati e meglio preparati, mentre sulla difensiva si rivelerà un osso molto duro. Un computer "furioso", al contrario, può commettere l'errore di attaccare troppo presto, e essere attirato in trappola da provocazioni.

Vittoria

In *Hearts of Iron II* l'obiettivo principale è condurre la propria nazione alla vittoria. Ci sono un gran numero di province sparse in tutto il mondo, ciascuna con un diverso valore di punti vittoria. Inoltre, sono disponibili tre diverse fazioni tra cui scegliere: l'Asse, gli Alleati e il Comintern. Ogni campagna si svolge in un arco di tempo predeterminato e la fazione vittoriosa sarà quella che detiene il punteggio più alto (somma dei punti ottenuti dalle singole province) alla fine della partita (**attenzione**: gli scenari più brevi possono avere altre condizioni di vittoria).

Sebbene questo sia l'unico metodo previsto dal gioco per vincere, potreste ottenere grosse soddisfazioni personali anche scegliendo di guidare una nazione storicamente già "spacciata" in partenza (come la Polonia), oppure uno stato che durante la guerra vera rimase neutrale (come l'Argentina) o non si distinse particolarmente; in questo caso la vostra "vittoria" consisterà nel riuscire a far meglio della controparte storica – un conseguimento spesso non privo di soddisfazione!



La politica interna

In *HoI2* ogni nazione sceglie per sé una precisa politica interna che determina il tipo di governo al potere, la natura degli scambi commerciali, l'entità delle proprie forze armate e il grado di coinvolgimento della popolazione nelle decisioni riguardanti le sorti del Paese. Le democrazie, ad esempio, prevedono forti restrizioni per quanto riguarda le azioni diplomatiche più "aggressive" (leggi: "guerre") intraprese in assenza di minacce specifiche. Quando iniziate una nuova partita vi viene assegnata una politica interna che riflette quella che la nazione da voi scelta aveva negli anni della Seconda Guerra Mondiale. Nel corso del gioco potrete effettuare dei cambiamenti, ma in genere vi sarà impedito di attuare capovolgimenti politici troppo drastici o repentini (salvo che in circostanze del tutto particolari).

ELENCO PRODUZIONE

Se volete reclutare nuove forze armate o costruire strutture provinciali dovrete inviare un ordine di produzione dal pannello che si trova a sinistra della schermata (ovvero il vostro governo commissiona alle industrie nazionali nuovi equipaggiamenti). È possibile (e in alcuni casi obbligatorio) ordinare la costruzione delle strutture provinciali direttamente dai Dettagli provincia del pannello informazioni.

Tutte le informazioni necessarie per gestire la Produzione Industriale possono essere trovate alle pagine 53-71 del manuale in PDF.





Le politiche nazionali

Sette "barre" determinano la politica interna della nostra nazione su altrettante importanti questioni. Alle estremità di ogni barra ci sono due "etichette" che rappresentano tendenze politiche opposte. Regolando la barra potete stabilire verso quale tendenza far propendere la vostra nazione. Alcune azioni possono assegnare dei bonus o delle penalità alle normali attività quotidiane, altre incidono invece sull'aspetto diplomatico ed economico, o modificano le caratteristiche e la qualità delle forze armate. Spostando il cursore del mouse sopra una barra a scorrimento si evidenziano gli effetti dell'attuale politica interna sulla nazione. Spostandolo invece sui pulsanti "+" o "-" alle estremità della barra verranno visualizzati gli effetti di un piccolo cambiamento in un senso e nell'altro. Il gioco consente di modificare un singolo elemento della politica interna una volta ogni sei mesi, quindi sarà molto difficile, nell'arco del periodo coperto, effettuare mutamenti davvero radicali - tranne nel caso di eventi speciali.

I ministri?

Inoltre il giocatore è assistito nel governo da un "gabinetto" di ministri gestiti dall'IA - uomini da voi nominati che con le loro caratteristiche individuali serviranno a conferire dei bonus ma anche delle penalità alle vostre decisioni. Alcuni di essi potrebbero essere esperti nelle relazioni internazionali, altri potrebbero migliorare l'efficienza economica, altri ancora potrebbero promuovere particolari dottrine militari a beneficio delle forze armate. Passate il puntatore del mouse sulla loro immagine per scoprire quali benefici e svantaggi vi sta dando quel ministro. Potete sostituire in ogni momento i collaboratori di cui non siete soddisfatti, ma solo se c'è un rimpiazzo disponibile.

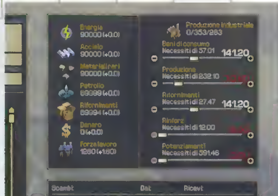
Tutte le informazioni necessarie per gestire la **Politica Interna** possono essere trovate alle **pagine 73-82** del manuale in PDF.

LA PRODUZIONE INDUSTRIALE

La cartella **Produzione** svolge due funzioni: da qui impartite ordini di produzione (nuove armate, flotte aeree e navali, e miglioramenti per le vostre province) e gestite l'economia nazionale. Questa cartella viene utilizzata anche per distribuire la quantità di **Produzione Industriale** nazionale (**PI**). La schermata si divide in due sezioni. A sinistra viene visualizzata l'interfaccia Ordini di produzione e Elenco produzione; a destra sono invece presenti le barre di scorrimento che regolano la distribuzione dei punti PI, oltre a un resoconto delle risorse nazionali, degli accordi commerciali attivi, della rete dei convogli e della posizione e dimensione di ogni deposito di risorse.

La Produttività Industriale

Ogni nazione ha riserve di **Risorse Nazionali** (petrolio, carbone, materiali rari...) con le quali mantiene le proprie industrie e il proprio sforzo bellico. In alto a destra nella cartella produzione potete vedere le attuali riserve di ogni risorsa e la variazione giornaliera della sua quantità (segnalata tra parentesi).



Il programma utilizza formule complesse per determinare, in base alle risorse disponibili e a altri fattori politici e militari (partigiani ostili, bombardamenti...), la **Produttività Industriale (PI)** complessiva della vostra nazione, ovvero quanto le vostre industrie possono fare fronte alle sue esigenze. La **PI** è espressa da un punteggio complessivo, e spetta a voi decidere come distribuirlo per fare fronte alle richieste della nazione. A destra del riepilogo delle risorse nazionali trovate le barre a scorrimento che permettono di distribuire la **PI** tra le cinque principali aree disponibili. Potete bloccare una barra a scorrimento della **PI** cliccando due volte o cliccando su di essa con il pulsante destro del mouse; ripetete la stessa operazione per sbloccarla.

I **Beni di consumo** servono a mantenere la popolazione felice e a diminuire il dissenso interno (un dissenso alto diminuisce l'efficacia delle forze armate e delle industrie, e porta a ribellioni e a colpi di stato organizzati dai nemici). La **Produzione** serve a destinare **PI** alla costruzione materiale delle forze armate e dei miglioramenti da voi ordinati. I **Rifornimenti** simulano le necessità di cibo e munizioni per gli eserciti sul campo affinché combattano al meglio). I **Rinforzi** aiutano le unità e le strutture provinciali che hanno subito perdite umane e materiali a ricostituire la loro forza. Infine i **Potenziamenti** consentono alle nuove tecnologie militari sviluppate di raggiungere le truppe.

La politica Internazionale

Considerando che *HoI2* ha come tema la Seconda Guerra Mondiale verrebbe spontaneo pensare che le relazioni diplomatiche tipiche nel gioco consistano nello scambio di proiettili di artiglieria. Non vi è nulla di più sbagliato: un'abile politica estera può rinsaldare le alleanze che vi interessano, indebolire quelle nemiche, convincere paesi riluttanti a favorire la vostra causa (o a farsi da parte senza combattere), e, fattore importantissimo, procurare sul mercato internazionale quelle preziose materie prime indispensabili per far funzionare la vostra industria bellica - soprattutto quelle risorse che non siete in grado di produrre a sufficienza nei territori da voi controllati.



Il pannello della politica interna riporta sulla destra l'elenco di tutti i paesi del mondo di *HoI2*. Per avere informazioni su una particolare nazione, e intrattenere con lei rapporti diplomatici, cliccate sulla sua bandiera. Sullo schermo appariranno informazioni sulla composizione del suo governo, sulla sua politica interna e sulle sue relazioni con altre nazioni (trattati, pretese territoriali e così via). In alto a destra potete vedere la colonna delle azioni diplomatiche che potete intraprendere con questa nazione. Se un'azione è oscurata significa che essa non può essere intrapresa per una varietà di motivi (per esempio, non si può proporre un "patto di non belligeranza" a una nazione con cui siamo in guerra!) Inoltre ogni azione diplomatica ha un costo in denaro, e non potrete intraprenderla se nelle vostre casse non c'è il contante sufficiente.

Infine, non è affatto detto che una proposta diplomatica venga automaticamente accettata: a influenzare il successo del negoziato interverranno fattori come il vostro rapporto con la nazione interessata, la composizione del vostro gabinetto (con particolare riguardo alla figura del Ministro degli Esteri), le rispettive politiche interne e forme di governo, le precedenti attività diplomatiche, i fallimenti e le vittorie delle vostre forze armate e, infine, la ricchezza complessiva della vostra nazione. Selezionando uno stato, nella parte superiore dello schermo visualizzerete l'attuale valore diplomatico che caratterizza il suo rapporto con la vostra nazione. Questo indicatore oscilla da un minimo di -200 (relazioni pessime) a un massimo di +200 (in ottimi rapporti).

Belligeranza

Sotto il valore diplomatico di ogni nazione viene indicato il valore di belligeranza, tramite il quale è possibile conoscere e valutare le azioni del paese in esame. Più la nazione si comporta in modo aggressivo, maggiore sarà il suo valore di belligeranza. Se dichiarate guerra senza un motivo ragionevole, annettete territori altrui, appoggiate colpi di stato o intraprendete altre iniziative simili, agli occhi della comunità internazionale apparirete come un guerrafondaio che mette a repentaglio la sicurezza mondiale. Al contrario, liberando le nazioni oppresse o mantenendo un basso profilo per un certo periodo di tempo darete di voi un'immagine più amichevole. Tutte queste azioni (ma anche le eventuali inazioni) modificano il valore di belligeranza e incidono sulle relazioni internazionali. A un elevato valore di belligeranza corrisponde un costante e deciso deterioramento dei rapporti diplomatici con le altre nazioni. Se la belligeranza raggiunge livelli elevati il mondo intero si schiererà in un fronte compatto contro di voi (come accadde, per esempio, alla Germania). È necessario ricordare che le democrazie non possono dichiarare guerra se la nazione "obiettivo" ha un valore di belligeranza troppo basso o se il governo democratico non ha adottato una solida politica interventista.

Tutte le informazioni necessarie per gestire la **Politica Internazionale** e la **Diplomazia** possono essere trovate alle **pagine 71-97** del manuale in PDF.

Italia
Fascista
Le nostre relazioni con loro: +200
Belligeranza: 20
Italia ha stipulato un patto di non belligeranz
Italia ha stipulato un patto di non belligeranz
Alleanza militare con: Germania, Romania, Bul
Slovacchia

La ricerca tecnologica

In *HoI2* lo sviluppo di nuove tecnologie è fondamentale per migliorare la produzione industriale di una nazione, mentre le forze armate sfrutteranno gli armamenti più sofisticati e le dottrine belliche più innovativi per ottenere un maggiore vantaggio sul nemico.

Per sviluppare nuovi progressi tecnologici è necessario organizzare una squadra di scienziati e assegnarle un preciso progetto di ricerca su cui lavorare. Dopo un certo periodo di tempo, la squadra comunicherà di aver sviluppato con successo una nuova tecnologia. La lunghezza di questo periodo dipende dalla natura del progetto nonché dal livello di abilità e di specializzazione della squadra.

Il numero di progetti che sviluppabili contemporaneamente è limitato. La quantità massima e le caratteristiche delle squadre disponibili dipendono dalla nazione e dalla salute della sua economia. I ministri del governo possono accelerare ma anche rallentare la velocità con cui vengono sviluppati i diversi progetti. Ottenere gli schemi tecnologici da un'altra nazione aiuterà moltissimo.

La parte sinistra della cartella Tecnologia propone un massimo di cinque squadre di scienziati tra cui scegliere. Cliccando su uno spazio vuoto visualizzerete un elenco delle squadre disponibili. Ogni squadra è caratterizzata da un livello di abilità e da un settore di specializzazione. Il livello di abilità indica la competenza generale degli scienziati e incide sia sul costo fisso giornaliero per finanziare la squadra, sia sulla velocità con cui è possibile sviluppare nuovi progetti. Più alto è il livello di abilità, minore è il tempo richiesto dalla squadra per ultimare la ricerca, ma maggiore è il costo giornaliero per il suo finanziamento.

Le icone colorate indicano invece il settore di specializzazione della squadra, ovvero il campo in cui può ottenere i migliori risultati. L'ideale sarebbe affidare un progetto di ricerca a una squadra di scienziati che possiede le competenze necessarie per ottenere il massimo risultato, anche se il livello di abilità complessivo può essere inferiore a quello di un'altra squadra. Infatti, se il settore di specializzazione corrisponde ai requisiti per sviluppare al meglio il progetto, la squadra otterrà dei bonus nel corso della ricerca. Un livello di abilità più basso comporta inoltre una riduzione dei costi.

Nella parte superiore dello schermo sono presenti alcuni pulsanti che corrispondono alle diverse categorie tecnologiche disponibili in HoI2. Ogni categoria contiene determinati progetti, ciascuno caratterizzato da precisi elementi tecnologici. Cliccando su uno di questi pulsanti, nella sezione principale della schermata (area 3) verrà visualizzato un grafico in cui sono riassunti, utilizzando colori diversi, i progetti appartenenti alla categoria selezionata. Se uno di essi è evidenziato in verde scuro significa che la ricerca è già stata completata; il verde chiaro indica invece che la vostra nazione ha tutti i requisiti necessari per avviare il progetto in questione; se una squadra ha già cominciato a lavorare sul progetto, questo verrà evidenziato in giallo; infine, il colore rosso indica che non sono stati soddisfatti i prerequisiti necessari per avviare la ricerca.

Gli effetti prodotti dalla scoperta di una nuova tecnologia dipendono essenzialmente dalla tipologia del progetto. Alcuni sono immediati, mentre altri progetti sono piuttosto i "primi passi" verso una scoperta tecnologica di maggiori proporzioni. I progressi nel settore militare sono spesso dei semplici miglioramenti degli equipaggiamenti esistenti.

Tutte le informazioni necessarie per gestire la **Ricerca Tecnologica** possono essere trovate alle **pagine 48-52** del manuale in PDF.intraprendere con questa nazione. Se un'azione è oscurata significa che essa non può essere intrapresa per una varietà di motivi (per esempio, non si può proporre un "patto di non belligeranza" a una nazione con cui siamo in guerra!) Inoltre ogni azione diplomatica ha un costo in denaro, e non potrete intraprenderla se nelle vostre casse non c'è il contante sufficiente.

Infine, non è affatto detto che una proposta diplomatica venga automaticamente accettata: a influenzare il successo del negoziato interverranno fattori come il vostro rapporto con la nazione interessata, la composizione del vostro gabinetto (con particolare riguardo alla figura del Ministro degli Esteri), le rispettive politiche interne e forme di governo, le precedenti attività diplomatiche, i fallimenti e le vittorie delle vostre forze armate e, infine, la ricchezza complessiva della vostra nazione. Selezionando uno stato, nella parte superiore dello schermo visualizzerete l'attuale valore diplomatico che caratterizza il suo rapporto con la vostra nazione. Questo indicatore oscilla da un minimo di -200 (relazioni pessime) a un massimo di +200 (in ottimi rapporti).



Muovere le truppe



Una o più divisioni organizzate insieme formano un **contingente**, che può essere a sua volta affidato a un **comandante** (vedi pag. **113-114** del manuale in PDF su come organizzare più divisioni in un unico contingente). Un contingente militare non impegnato in combattimento può spostarsi da una provincia all'altra con relativa facilità. Selezionate una o più forze e indicate la provincia di destinazione cliccandoci sopra con il **pulsante destro** del mouse. In questo modo apparirà una freccia di movimento e l'unità comincerà immediatamente a spostarsi (la freccia è blu quando il movimento è diretto verso una provincia amica, rossa se invece la forza ha ricevuto l'ordine di avanzare di avanzare in territorio nemico). Il tempo richiesto per completare lo spostamento dipende dal tipo di terreno e dalle condizioni meteorologiche della provincia di destinazione, nonché dalla velocità di movimento della divisione più lenta del contingente e dall'efficienza dei rifornimenti.

Trasportare le truppe con i mezzi navali

Per spostare forze terrestri attraverso i mari è necessario costretto a caricarle sui trasporti navali. Ogni nave da trasporto ha capienza sufficiente per una divisione e, se necessario, anche una brigata aggregata. Esistono due modi per caricare un contingente all'interno di un trasporto navale. Se la forza è già in un porto contenente i trasporti necessari, basta selezionarla e cliccare sul pulsante **Carica sui trasporti**. L'altro metodo viene utilizzato quando i trasporti sono situati in una zona di mare adiacente (in genere perché le tue truppe non sono in un porto); in questo caso, seleziona la forza e clicca con il pulsante destro del mouse sui trasporti per ordinare loro di cominciare le manovre di caricamento. Questa operazione richiederà un po' di tempo per essere completata, senza contare che sia il contingente, sia le navi da trasporto rimarranno esposti agli attacchi nemici.

Le forze verranno scaricate automaticamente se la destinazione dei trasporti navali è un porto. Se vuoi, puoi scaricare le truppe dalle navi anche quando sono in una zona di mare adiacente a una provincia "amica": per far questo basta selezionare un trasporto e cliccare sul pulsante Scarica. In questo modo verrà automaticamente selezionato il contingente trasportato e, cliccando con il pulsante destro del mouse sulla provincia desiderata, potranno iniziare subito le operazioni di scarico. Anche in questo caso le manovre richiederanno un po' di tempo e saranno soggette agli attacchi nemici. Tuttavia, gli effetti dell'interferenza del nemico potrebbero essere catastrofici, dal momento che insieme alle navi da trasporto affonderanno anche tutte le truppe contenute al loro interno. Per scaricare le truppe in una provincia adiacente controllata dal nemico puoi usare il metodo appena descritto (applicato quando i trasporti si trovano nella zone di mare vicina) oppure utilizzare la missione navale "Assalto anfibio". Per sferrare questo attacco **la provincia obiettivo deve avere una spiaggia**.

Tutte le informazioni necessarie per gestire il **Movimento delle Truppe**, incluse opzioni particolari come l'impiego di paracadutisti, il riposizionamento strategico e l'aviotrasporto, possono essere trovate alle **pagine 119-122** del manuale in PDF.

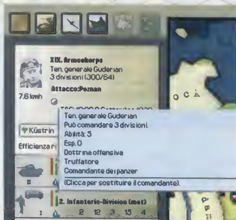
Combattimento

In *Hearts of Iron 2* il combattimento rappresenta la lotta per ottenere il controllo di vaste zone di province e nel gioco si concretizza in una serie di scontri piuttosto che in una singola battaglia tra due schieramenti opposti. Le battaglie possono durare ore, giorni o addirittura settimane, a seconda della dimensione delle forze coinvolte. Se il difensore riesce a resistere l'esito del combattimento sarà solo un semplice nulla di fatto. Nel caso il difensore scelga di fuggire o sia costretto a ritirarsi, il nemico potrà invadere la provincia contesa e iniziare l'occupazione del territorio conquistato.



Generali e Comandanti

L'ufficiale assegnato alla guida di un contingente militare avrà un impatto significativo sull'efficacia delle truppe. Ciascuno possiede delle caratteristiche individuali uniche e un grado preciso all'interno della gerarchia militare (che determina il numero massimo di divisioni che quell'ufficiale potrà comandare efficacemente). Un feldmaresciallo o un generale che guida una forza armata provvista di un quartier generale di divisione può contare su un importante bonus di comando.



Battaglia dopo battaglia il comandante diventerà sempre più esperto, fino al punto di meritarsi una promozione al grado superiore.. Cliccando sul pulsante **Promuovi** potete promuovere un ufficiale al gradosuperiore se il suo livello di abilità ha raggiunto almeno il livello uno. In questo modo potrà comandare un maggior numero di divisioni, ma la sua abilità verrà ridotta di un livello e la velocità con cui guadagnerà nuova esperienza subirà un brusco calo.

Per maggiori informazioni sui comandanti, la loro importanza, le caratteristiche individuali e i talenti speciali che fanno di alcuni di essi elementi indispensabili per ogni esercito fate riferimento alle pagine **110-113** del manuale in PDF.

Gli eventi speciali

Gli eventi speciali sono avvenimenti storici di grande rilievo che sono stati programmati per comparire nel corso del gioco. A volte l'evento viene attivato solo se quanto sta accadendo nella partita soddisfa determinate condizioni. In molti casi è previsto un fattore di "casualità" per rendere imprevedibile la data esatta di un determinato evento. Infine, è presente un'ampia gamma di eventi casuali che possono avere conseguenze sia benefiche che negative.

Un evento appare sempre all'interno di un riquadro e mette in pausa la partita. La maggior parte degli eventi fornisce una descrizione dettagliata del contesto storico in cui l'evento è inserito. Altri eventi offrono diverse possibilità di scelta e in genere i loro effetti si rivelano decisivi (anche se a volte le esatte conseguenze di una determinata scelta non verranno rivelate). Spesso un avvenimento può farne scattare un altro, coinvolgendo la vostra nazione o un paese straniero.



Leggete il testo descrittivo con molta attenzione e spostate il mouse sopra le opzioni di risposta disponibili per visualizzare un riquadro in cui vengono illustrati gli effetti dell'evento. Quando avete deciso come comportarvi cliccate sulla risposta appropriata: il riquadro scomparirà dallo schermo e il gioco riprenderà.

Iniziare un combattimento terrestre

Il combattimento ha inizio non appena un contingente militare riceve l'ordine di spostarsi in una provincia limitrofa contenente delle forze armate nemiche. Cliccando con il pulsante destro su una provincia difesa puoi far apparire direttamente l'interfaccia **Ordini**: un elenco di ordini che possono essere impartiti al contingente, con l'opzione **Attacco** sempre pre-selezionata. Dalla stessa interfaccia puoi conoscere il giorno e l'ora in cui inizierà l'attacco, oltre alla data e all'ora esatta attuale. Per cambiare la data e l'ora dell'attacco basta utilizzare i pulsanti "+" e "-". Quando la manovra offensiva è impostata, cliccate sul pulsante OK per impartire l'ordine. L'ora visualizzata corrisponde sempre all'ora di Greenwich (GMT), non a quella locale, e la piccola icona a destra indica se l'attacco sarà sferrato di notte o di giorno. Un combattimento può durare solo poche ore oppure protrarsi per intere settimane, anche se in genere tutto si risolve nel giro di alcuni giorni.



Combattimento avanzato

Hol2 permette di impiegare strategie di combattimento molto sofisticate, per esempio coordinando gli attacchi da più province, utilizzando formazioni aeree o navali in appoggio delle truppe a terra, sfruttando al meglio le abilità di unità speciali come i paracadutisti o i marine, e così via. Le **tecniche di combattimento base** sono dettagliate alle pagine **122-132** del manuale in PDF, mentre alle **tecniche e strategie avanzate** di combattimento (incluso impiego e spostamento di flotte e armate aeree) sono dedicate le pagine **133-175**

STRATEGIA E TATTICA

La parola *strategia* deriva dal greco *strat-gos*, termine che, durante il periodo della democrazia ateniese, indicava un comandante militare. Più avanti con "strategia" si è iniziato a indicare l'insieme dei piani generali, o distribuiti in un arco di tempo relativamente vasto, messi in atto per raggiungere un determinato obiettivo. Dalle sue origini strettamente militari l'espressione si è diffusa a praticamente qualsiasi campo delle attività umane, e oggi è normale parlare, per esempio, di "strategie economiche" (come quando una società di hardware deve decidere come posizionarsi al meglio sul mercato), strategie amorose (per – letteralmente – "conquistare" il partner che ci interessa) e così via.



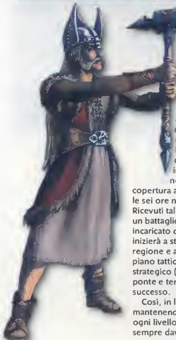




Ovviamente è però nel contesto storico di crescita e espansione di una nazione è uso parlare di "strategia" vera e propria: uno sforzo che su molti livelli mobilita le risorse di chi l'effettua, con l'obiettivo finale di una crescita territoriale o di prestigio. La strategia bellica di una nazione, quindi, può coinvolgere non solo la lista degli obiettivi da conquistare e l'ordine con cui inviare le proprie truppe a farlo, ma adeguati passi affinché le industrie nazionali siano in grado di supportare lo sforzo bellico (con le eventuali azioni economiche necessarie per procurare loro materie prime), azioni sul piano diplomatico internazionale (per giustificare la propria causa, allontanare altre nazioni dall'alleanza nemica o avvicinarle alla nostra), e perfino le indispensabili misure a livello di politica interna (propaganda, attenuazione del dissenso, formazione di un "gabinetto" di ministri competenti e capace di guidare la nazione attraverso la difficile prova bellica). Come si vede, il movimento materiale delle truppe sul suolo nemico può dunque non essere né il primo atto né il più importante in una "strategia di conquista": Hitler nel 1938 occupò la Cecoslovacchia dopo aver abilmente convinto la comunità internazionale che tale azione avrebbe potuto preservare la pace in Europa per ancora molti anni con vantaggio di tutti; coloro che "dissentivano" con tale teoria, vedendo nelle azioni hitleriane un pericolo sempre crescente, furono sconfitti sul piano della diplomazia, e l'entrata delle truppe tedesche in territorio cecoslovacco fu l'ultimo atto di una guerra vinta senza praticamente sparare un colpo.



Nel tempo il pensiero militare ha iniziato a distinguere i concetti di "strategia" (le linee generali d'azione determinate a alto livello) e "tattica" (come, materialmente, tali direttive vengono attuate con le risorse a disposizione). La linea che separa questi due termini, però, tende a essere abbastanza confusa, soprattutto a causa del fatto che in ogni esercito e in ogni tempo sono esistiti vari livelli di comando, e che quindi ogni "scelta tattica" può diventare a sua volta la "strategia" che le truppe del livello inferiore dovranno decidere come implementare con i mezzi a loro disposizione. Per spiegare meglio questo concetto, apparentemente confuso, immaginiamo che la nazione "A" decida di conquistare la nazione "B". Il piano strategico di A è una rapida avanzata di truppe nei territori industriali di B, così da indebolire l'economia nemica e costringere l'avversario a chiedere la pace; tatticamente ciò si traduce con un lancio di paracadutisti sui principali ponti che collegano la zona industriale di B, in modo da impedire l'arrivo di rinforzi nella zona attaccata, seguito da una puntata rapida di forze corazzate e



meccanizzate nella regione isolata.

Tale piano viene passato, tra gli altri, al comando delle forze di paracadutisti, il quale determinerà che per conquistare i ponti (il suo obiettivo strategico) occorreranno cinque battaglioni aviotrasportati da lanciare contemporaneamente: uno per ognuno dei bersagli meno difesi, e due per il ponte più importante; inoltre sarà necessaria un'adeguata copertura aerea su tutta la zona per le sei ore necessarie all'operazione. Ricevuti tali ordini, il comandante di un battaglione di paracadutisti incaricato di conquistare un ponte inizierà a studiare le cartine della regione e a formulare il "proprio" piano tattico affinché l'ordine strategico ("dovrai prendere quel ponte e tenerlo per tre giorni") abbia successo.

Così, in linea generale, pur mantenendo valido il concetto che a ogni livello di comando ci si troverà sempre davanti alle domande "cosa fare?" e "come farlo?" a un certo punto si è sentita la necessità di dare una migliore e più generale definizione di "strategia" e "tattica" nell'ambito militare. Nella prima rientrano tutte le decisioni che influenzano l'azione delle truppe e l'impiego delle risorse nazionali su vasti territori e per tempo prolungato, nella seconda, invece, le problematiche inerenti all'impiego sul campo dei singoli mezzi, dei plotoni di uomini e di altre piccole unità. Per utilizzare un espressione rozza ma efficace: "tattica è quando si vedono le armi sparare". A causa della sofisticazione della guerra moderna e del numero sempre maggiore di livelli che, con il passare del tempo, ha separato "l'alto comando" dal soldato comune (un tempo poteva benissimo succedere che un re radunasse intorno a sé i suoi migliori guerrieri e andasse a picchiarsi con il vicino, oggi nessun esercito può prescindere da una catena di comando che talvolta collega truppe poste su continenti diversi) alcuni pensatori militari hanno introdotto un livello intermedio, detto "operazionale", elegantemente definito come "la visione del campo di battaglia in cui la gittata delle singole armi e il momento del giorno cessano di avere importanza nelle menti dei comandanti, ma che ancora non coinvolge problematiche a livello nazionale come produzione industriale e politica". In pratica, e per fare un esempio, i comandanti alleati e dell'Asse che, durante la Seconda



Guerra Mondiale, decidevano il modo migliore di impiegare divisioni e reggimenti posti ai loro ordini per conquistare la Russia o liberare la Francia, agivano a livello operazionale. Uno dei wargame più famosi di tutti i tempi *The Operational Art of War* mostra come questa scala sia in assoluto tra le più interessanti per chi desidera comprendere come si svolsero campagne di ampio respiro senza essere coinvolto in problematiche non legate all'arte militare pura.

L'oggetto del nostro speciale saranno i giochi di strategia militare, o di gestione di entità politiche che hanno anche unità militari tra le risorse a disposizione per raggiungere i loro fini (come le nazioni di *Europa Universalis*); in misura minore accenneremo anche a quei giochi che pongono il giocatore al centro di un processo decisionale che coinvolge una qualche forma di relazione diplomatica e di conflitto – all'interno di un contesto strettamente storico (come *Europa 1400*, in cui dobbiamo gestire al meglio la vita quotidiana di un cittadino in uno dei momenti più critici della storia del nostro continente). È importante notare come l'espressione "ambientazione storica" includa anche giochi fantasy o di fantascienza, nel momento in cui tali titoli inventano mondi coerenti e dettagliati, all'interno dei quali ambientano campagne militari e relazioni tra nazioni (o razze) che, verosimilmente, potrebbero essere la ricostruzione di ciò che avverrebbe se tali ambientazioni fantastiche esistessero veramente.



I giochi di strategia per PC hanno, negli ultimi anni, conosciuto un grande ritorno di popolarità. Società specializzate come Shrapnel Games, Paradox, Matrix Games, HPS Sims e altre hanno saputo pubblicare un flusso costante di titoli di qualità, coprendo tutti i periodi storici più importanti (noti e meno noti) con giochi in grado di portare la guerra sul PC a ogni livello: tattico, operazionale e strategico. La sofisticazione dei moderni computer e il fatto che l'appassionato di strategia è interessato solo relativamente a meraviglie audiovisive hanno consentito ai moderni sviluppatori di raggiungere livelli di dettaglio e realismo un tempo impensati, e giochi come il simulatore di guerra aeronavale *Harpoon* o il tattico di guerra meccanizzata terrestre *TacOps* sono impiegati nelle accademie militari dei veri eserciti come strumento per addestrare i cadetti. Altri titoli appaiono con regolarità in televisione, utilizzati da programmi di storia per il grande pubblico per mostrare in modo piacevole ma rigoroso come si svolsero le più importanti battaglie del passato; altri, come la collana di gestionali storici di Paradox (*Europa Universalis II*, *Victoria*...) hanno l'onore di essere utilizzati a livello didattico in alcune università europee.

Lo speciale che avete tra le mani è diviso cronologicamente in epoche storiche. Per ogni periodo abbiamo dato un riassunto delle guerre che vi furono combattute e delle tattiche militari più comuni impiegate dai comandanti dell'epoca. Ovviamente il tutto è accompagnato da consigli su quelli che, a nostro avviso, sono i migliori titoli per PC dedicati al periodo preso in esame. A margine di ogni epoca (ove applicabile!) troverete una selezione delle battaglie più importanti che vi furono combattute, come Waterloo per le guerre napoleoniche o Stalingrado per la Seconda Guerra Mondiale, anche in questo caso con un elenco di titoli che vi consentiranno di rivivere lo scontro sul vostro computer.

Questo speciale è stato realizzato per voi dallo sforzo comune degli appassionati di storia e strategia che collaborano con la redazione di GMC. La nostra speranza è di essere riusciti a rendere vivide e interessanti nozioni che, sui banchi di scuola, spesso si riducono a noiosi elenchi di nomi di località e di date: gli eventi del passato, quando accaddero, furono parti vive e dinamiche nella vita di coloro che ne furono i protagonisti; un buon gioco di strategia può così essere il modo migliore non solo per viaggiare nella storia, ma anche per portare fino a noi tali esperienze, e, facendole rivivere, aiutarci anche a comprendere meglio il mondo attuale in cui viviamo. Buona lettura!

GMCST



PERIODO ANTICO

1500 AC–476 DC

L'epoca antica è un periodo molto lungo, in termini temporali, che va dalla nascita dei grandi imperi nella valle del Tigri e l'Eufrate, alla caduta di quello romano. Dal carro alla falange, dalla legione all'affacciarsi della staffa e della cavalleria pesante. **Paolo Paglianti** indaga sui titoli che giocano alla Storia

Che gli uamini si siana sempre fatti la guerra è un data di fatta triste e aggettiva. Sin da quanda abbiama lasciata le caverne e le cime degli alberi per riunirci in piccale tribù, il genere umana ha avuta una tendenza quasi continua alla scantra can i prapri simili. Dal punta di vista ludica, i giachi hanna però la tendenza a saltare il periada della preistaria, e i wargame che esaminana gli albari del genere umana sana decisamente pachi.

Per questa mativa, la prima "Era" di cui tratterema in questa Speciale Strategia capre un periada malta lunga, che parte dal mamenta in cui iniziana a farmarsi le prime città nelle valli dell'Eufrate, nel 2500 a.C., e finisce can la



Esistono decine di giochi sul periodo romano, compresi alcuni, come *Against Rome*, in cui bisogna combattere contro Roma!

CONSIGLI STRATEGICI

DIETRO LE LINEE NEMICHE

Se un gioco di strategia è fatto bene, vuol dire che tiene conto del panico, del morale delle truppe, delle imboscate, e via dicendo, e risponderà bene ai "suggerimenti" militari del mondo reale, da "L'arte della guerra" di Sun Tzu a "L'Arte della Guerra" di Von Clausevitz. Abbiamo scelto, per i nostri consigli strategici "generici", *Rome Total War*, che è un simulatore a tutti gli effetti, ma è anche molto dinamico. Durante una battaglia, è fondamentale utilizzare uno schieramento classico, ovvero con la fanteria al centro e le due ali di cavalleria. Rome Total War dimostra che con uno schieramento classico si può battere un esercito grosso il doppio, soprattutto se riuscite a mandare una unità di cavalleria dietro la linea nemica e farla "colpire" al momento giusto.





caduto dell'Impero Romono.

È un'epoco in cui la densità della popolozione umona era molto, molto più basso di quella attuale. Oggi, per conquistore uno nazione come l'Italia, un ipotetico esercito aggressore "convenzionole" dovrebbe combattere strada per strada in uno miriade di agglomerati urbani grossi e piccoli. Città come Milana, Roma o Napoli sorebbero praticamente incontrollobili, dato che ogni vicolo o seminterroto potrebbe nascondere una bose di "resistenza". Sarebbero messi in moto dovvero eserciti di milioni di persone.

Lo situozione, dal 2500 o.C. all'anno 500 d.C., invece, ero ben diversa: si stimo che nell'anno 1, la papolazione mondiole fosse inferiore oi 250 milioni; nel 370 a.C. le città più grondi erano abitote do meno di 30.000 obitanti, e solo Cartagine, Sirocusa, Corinto, Atene, Menfis e Bobilonia superavano questo cifra . E mentre oggi tra, per esempio, Torino e Venezio troviamo una disteso praticamente continua di città più o meno grandi, fino al Rinascimento la situazione era ben diverso, e tra Lutezia e Mediolanum c'erano invece ampie, ampissime zone disabitate.

Per questo motivo, infotti, Cesare è riuscito a conquistore una zona vosto come tre quarti dell'attuale Francio con poche battaglie decisive e un assedio in grande stile. Allo stesso modo, 200 anni primo circo, Alessondro il Grande è riuscito a conquistare in meno di quindici onni l'enorme impero che andovo dalla Grecia all'India con uno dozzino di scontri.

Inoltre, ostocoli che un generole moderno potrebbe superare in meno di uno settimana senza grossi sforzi, nell'ontichità erano delle vere e proprie borriere: solo il genio militare e orgonizzotivo di Annibale, per esempio, riuscì a far superore all'esercito cortaginese e oi suoi alleati le Alpi occidentali, quando invece tutti i (numerosi) aggressori della nostra penisola preferirono il semiarco orientole, più abbordobile. Cesare, a dimostrazione della superiorità tecnologico romana, costruì un ponte sul Reno, e lo attroversò nel periodo delle piene: questo fotto, almeno quonto le inarrestabili legioni sotto il suo comando, stupì e impressionò i germoni, che reputavano il fiume impossibile da guodare in quel punto. Un ultimo aspetto particolarmente importante sono gli assedi: il già citoto Annibale non riuscì ad annientare i suoi nemici nemmeno dopo le vittoriose bottoglie del Trebia e di Conne perché, non avendo un "treno" di macchine militari, considerava le muro di Roma inespugnobili, e vogò per onni con il suo esercito nel Mezzogiorno fino a quondo l'attacco romono sulle coste africane costrinse il Consiglia di Cortagine e a richiamarlo in fretto e furia.

Uno simulozione strategica ambientoto in questo periodo deve basarsi quindi sul controllo delle grandi città, dei punti di possaggio più importanti (come i valichi tro le montagne o i guadi nei fiumi), sugli ossedi e su poche, epiche battaglie che da sole sono in grodo di decidere del destino di intere popolozioni.

KADDESH, maggio 1274 a.C.

Kaddesh è particolarmente importante, in quanto è il primo scontro in assoluto della Storia di cui si conosca l'ordine di battaglia e si abbia una cronaca, per quanto di parte. Il giovane Ramsete II, faraone egiziano della 19° Dinastia, si scontrò con gli Ittiti comandati da Muwatalli II. Lo scontro, che si risolse in una specie di "pareggio" in cui entrambi i leader salvarono la faccia, coinvolse oltre 5.000 carri, ed è probabilmente la battaglia più vasta mai combattuta con questa arma.

Giochi in cui si può simulare Kaddesh: nessuno nello specifico, ma sia *Age of Empires II* che la saga di *Civilization* propongono situazioni in cui i carri sono importantissimi. *Chariots of War*, di Slitherine, è ambientato specificatamente in questo periodo.

STRATEGIA NELL'ANTICHITÀ

Partendo dalla cosiddetta epoca del carro, in cui le battaglie venivano combattute nelle pianure desertiche del Medio Oriente, in cui i carri da

CIVILIZATION INCONTRA CAMPO MINATO

Alla base di questo gioco c'è proprio l'idea di creare uno strategico "alla *Civilization*" che sia però giocabile in cinque minuti. Oasis ci è riuscito, e unisce al fascino di un puzzle game come *Campo Minato* la profondità di uno strategico semplice ma interessante. Date un'occhiata a **http://www.oasisgame.com/**.



SOLDATINI, IN RETE

Se volete combattere una battaglia ambientata nell'antichità utilizzando il regolamento DBA (molto utilizzato, insieme al "fratello maggiore" DBM, in tutta Europa e USA), potete farlo anche via internet, sul grazie a DBA online (**http://www.dbaol.com/start.htm**). Gli eserciti utilizzabili sono quasi 250 e arrivano fino alla fine del medioevo.





Alexander di Ubisoft tenta, non sempre con successo, di coniugare un wargame con un gioco in stile *Age of Empires*.

guerra erano il primo passo verso il "mobile warfare", non si può non citare la saga di *Civilization*, in cui la terza unità costruibile è proprio il carro da guerra, che offre indubbi vantaggi di mobilità rispetto ai guerrieri appiedati. L'eccellenza di questa intramontabile saga di simulatori di civiltà viene dimostrata anche dal fatto che nei primi mille anni (e turni) le città sono poco popolate e spesso sono distanti tra loro. Non potrete usare un esercito molto mobile per difendere città lontane tra loro, ma ognuna dovrà pensare a sé stessa, proprio come succedeva nel periodo antico.

Un titolo molto simile a *Civilization*, ma che punta molto sull'aspetto militare, è *Chariots of War*, che propone lo scenario del Medio Oriente, in cui Assiri, Babilonesi, Ittiti combattevano per controllare le poche zone fertili circondate dal deserto. In *Chariots of Wor*, l'accento è posto soprattutto sulle battaglie, in cui il giocatore decide in modo molto accurato lo schieramento (posizionando le unità al suo comando e indicando loro degli ordini "generici", come "corri e attacca" oppure "aggira sul fianco sinistro). La battaglia vera e propria è invece gestita dal PC in modo "automatico".

Sempre della stessa serie, Slitherine (ora distribuita in tutta Europa da una casa italiana, Black Bean) ha prodotto *Gates of Troy*, focalizzato sul periodo greco (intorno al 1000 a.C.), e *Spartan*, sempre sulle guerre del Peloponneso ma più vicino ad Alessandro.

Tutti i giochi di Slitherine (includendo nel discorso anche

GAUGAMELA, 1 ottobre 331 a.C.

Lo scontro finale tra Alessandro Magno e Dario avvenne a pochissima distanza dalle rovine di Ninive, sul fiume Tigre. Lo scontro è fondamentale perchè segna irrimediabilmente la fine dell'Impero Persiano e la sua conquista da parte di Alessandro. Secondo le cronache del tempo, Dario contava su oltre un milione di soldati (un numero spaventoso), 40.000 cavalieri, 200 carri falcati e 15 elefanti indiani. Probabilmente, i soldati inquadrati in unità di combattere, erano "solo" 200.000. Alessandro, secondo i suoi storici, su 7.000 cavalieri e 40.000 fanti. Però aveva dalla sua parte l'imbattuta falange e il suo genio militare, che gli fece tentare un colpo da vero maestro. Attirò il fianco destro dello schieramento di Dario lontano dal centro, e con una carica dei suoi portentosi Compagni, si infilò nel baratro aperto tra l'ala persiana e il centro. Dario, praticamente raggiunto da Alessandro, preferì darsi alla fuga, trascinando nella rovina il suo immenso esercito.

Giochi in cui si può simulare Gaugamela: Purtroppo, è una battaglia particolarmente complessa da simulare, dato che la superiorità persiana è semplicemente schiacciante. Ad ogni modo, potete combattere sia in *Rome Total War: Alexander*, sia in *Tin Soldier: Alexander The Great*.

CONSIGLI STRATEGICI

L'UNITÀ GIUSTA AL POSTO GIUSTO

Alessandro, con meno di 50.000 uomini, ha sbaragliato più volte eserciti grandi il quadruplo. Questo anche perché riusciva a sfruttare al massimo le proprie unità: gli schermagliatori Agriani, per esempio, che non potevano quasi nulla contro la fanteria pesante, si sono rivelati impagabili sia contro i carri falcati (l'arma "segreta" di Dario), sia di appoggio contro la cavalleria nemica. Nelle vostre battaglie, dovrete imparare a usare l'unità migliore in ogni situazione. È un po' come la "morra cinese", in cui la carta batte sempre la pietra, la pietra batte le forbici, e queste ultime battono la carta. Normalmente, il "triangolo" prevede che la cavalleria batta la fanteria, questa batta gli arcieri, e gli arcieri riescano molto bene contro la cavalleria. In realtà, ogni gioco ha le proprie regole: in *Rome Total War* la cavalleria, per sfondare una formazione di fanteria pesante, deve caricarla di lato o posteriormente. Con un po' di esperimenti, capirete quale unità usare al momento giusto.



Legion, di cui parleremo più avanti) sono spesso presi sottogamba per il sistema di controllo delle battaglie, che come abbiamo detto richiede un intervento del giocatore solo nella fase di pianificazione, e gli impedisce di compiere qualsiasi azione durante la battaglia vera e propria. Sebbene sia un sistema molto più simile a quello che accadeva in una battaglia dell'antichità di quanto lo sia un combattimento di *Rome Total War*, purtroppo dobbiamo ammettere che è molto frustrante per un giocatore, per quanto alla ricerca di un gioco realistico e verosimile. Aggiungiamo che non è possibile costruire nuove città, e che la gestione di quelle esistenti è davvero ridotta all'osso. Tuttavia, consigliamo di dare un'occhiata al demo (che normalmente consente di giocare uno dei primi scenari), potrebbe essere un titolo meritevole di considerazione. Parlando di greci, un buon metodo per rivivere

ALESIA, luglio-ottobre 52 a.C.

Alesia è uno degli esempi più famosi di assedi dell'antichità. Sebbene le sue palizzate non fossero comparabili con le alte mura di Tiro, catturata da Alessandro quasi 200 anni prima, i 50.000 legionari di Cesare dovettero costruire due linee di fortificazioni, una verso la città e l'altra per proteggersi dai Galli corsi in soccorso di Vercingetorige (in totale, oltre 300.000).

Giochi in cui si può simulare Alesia: **La ricostruzione più fedele, a nostra memoria, di Alesia è quella di Tin Soldier Caesar. Con *Rome: Total War* si può combattere l'assedio di Gegorivia, meno celebre e meno strutturato, così come in *Imperium: Le grandi battaglie di Roma*. *Praetorians* è ambientato in questo periodo.**


La falange macedone è l'arma principale di *Alexander: Total War*, il mod "ufficiale" per *Rome*.







CONSIGLI STRATEGICI

L'ADDESTRAMENTO

Un uomo armato di spada non è automaticamente un soldato. Per resistere di fronte a una possente carica di cavalleria, quello che ci vuole è un addestramento continuo e minuzioso. Immaginate, peraltro, cosa vuol dire essere inquadrato nella falange, spalla contro spalla, reggendo una lancia lunga dagli 8 ai 12 metri! Per questo motivo, è sempre una cosa intelligente addestrare al massimo i propri uomini, e assegnare loro l'equipaggiamento migliore. Giochi come Rome (ma non è certo l'unico) propongono "upgrade" sia di armi che di armature, e spesso è il sistema migliore per avere l'esercito vincente. Un uomo addestrato tutto l'anno, con l'armatura migliore e la spada del miglior metallo mangia esattamente come un contadino male addestrato, ma renderà molto di più. E in un gioco, occupa lo stesso "spazio" nella "pila", spesso limitata, di un esercito.

Perdonare quelli che si sottomettono e sconfiggere i superbi – **Virgilio**


La sezione strategicia di *Rome* (alla "Risiko") simula alla perfezione l'espansione e la gestione di impero.

l'espansione greca nel mediterraneo è la prima campagna di *Empire Earth*, in cui dovrete mettervi a capo delle città-stato e conquistare tutto quello che non sono riusciti a fare Leonida e Pericle. Allo stesso modo, vi consigliamo di iniziare una campagna a uno qualsiasi dei *Civilizotion* (il quarto capitolo, l'ultimo, è ovviamente il più raffinato, ma anche il terzo non è da buttare) con la civiltà Greca.

Da evitare come un porto appestato, invece, *Troy*, creato per sfruttare l'uscita dell'omonima lungometraggio hollywoodiano e che - come spesso capita - non ha nulla in comune né con il film, né con l'opera omerica. Aspettando qualche mese, dovrebbe invece arrivare *Ancient Wars: Spartan*, di Playlogic, che promette davvero bene (**http://www.playlogicgames.com/games/?id=sparta**)

Se sui greci non c'è moltissimo, soprattutto considerando le uscite degli ultimi anni, il periodo di Alessandro ha attratto negli ultimi anni parecchi programmatori e case software. Non è possibile non segnalare *Great Bottles: Alexonder*, un titolo un po' vecchiotto ma che ripropone le principali battaglie di Alessandro Magno con un sistema di controllo a turni. Non è facile trovarlo nei negozi, ma vale la pena provarci. Più recente, ma dalla grafica


Ancient Wars: Sparta è previsto da Playlogic per la fine del 2006. Le battaglie navali sembrano splendide.

CONSIGLI STRATEGICI

I FIANCHI DELLA FANTERIA

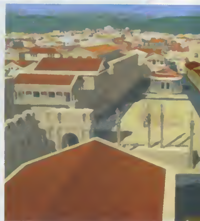
È il primo comandemento per ogni generale: combattere fronte contro fronte mette e dura prova anche i migliori soldati; attaccare sul fienco mentre un'unità è ingaggiata sul fronte è il sistema migliore per trasformare le linee nemica in un ammasso di soldati impauriti che scappano e gambe levate. Nell'entichità non esistevano unità di cavallerie pesante in grado di attaccare frontalmente unità di fanteria compatta: sia gli Equites romani che i Compagni di Alessandro lavoraveno sui fienchi, contro altre unità di cavalleria, e una volta battute queste "gireveno" intorno el cardine dell'esercito nemico, il centro di fanteria. Solo con l'errivo della staffa e con il deperimento del livello di addestramento della fanteria, si errivò el concetto di "cavaliere" medioevale pronto e caricare le fanterie in linea.

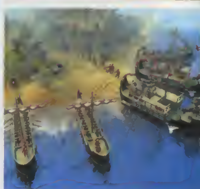


TREBIA, dicembre 218 a.C.

Clessico caso in cui uno dei due generali viene ettirato in une treppola. Il console Sempronius Longus non resistette ella tentazione di uscire dal campo, ettraversare il fiume mezzo ghiecciato, e ettaccare Annibale che si era posizionato sopra une collina, con 15 elefanti superstiti della traversata delle Alpi divisi sui due fianchi. Appena è iniziato lo scontro, le cavellerie cartaginese di Mago, imboscata ai lati, colpi le legioni romani ei lati, trasformando le battaglia in un massacro. Come e Canne, gli unici romani scampati eila distruzione furono quelli della prima linee, che sfondo le linea cartaginese frontale.

Giochi in cui si può simulare Trebia: *Rome: Total War* propone une ricostruzione fantastica di questa battaglia. Altrimenti, consigliamo *Civilizotion 4*, in cui uno degli scenari meglio reelizzati è proprio l'espansione di Rome "contro" Cartagine. *Imperium* propone parecchi scenari con Romeni e Cartaginesi.





Dove non c'è tigre, anche la lepre spadroneggia - Antico detto indiano

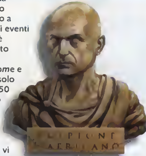

Gli assedi sono molto importanti, in questo periodo.

forse ancora più retrò, *Tin Soldier: Alexander The Great*, che propone sempre una serie di battaglie che segue, più o meno, la lunga campagna di Alessandro da Isso all'India. Esattamente come in un wargame tridimensionale (con i "soldatini", come recita il titolo *Tin Soldier*), dovrete comandare le unità sul campo utilizzando una perfetta struttura a turni "attiva". Le battaglie sono simulate in modo fantastico, con una cura per il realismo e per il vero ordine di battaglia maniacale: questo è anche un po' il tallone di Achille del gioco. Alessandro ha vinto Gaugamela e Granico grazie al suo genio, ma per un giocatore "normale" contro di più un computer che non commette gli errori di Dario, la situazione è più spinosa. D'altra parte, scoprirete che proprio seguendo la spregiudicata tattica di Alessandro, potrete riuscire a vincere le battaglie di *Tin Soldier: Alexander*.

Se preferite la strategia in tempo reale, più immediata, Ubisoft ha pubblicato *Alexander*, un RTS creato con l'implicito intento di sfruttare la scia dell'omonimo blockbuster cinematografico.

Purtroppo, non si tratta certo di un capolavoro, e tendenzialmente lo consigliamo solo agli amanti degli RTS che non si lasciano sfuggire nessun titolo di questo genere.

Un'espansione molto interessante per *Rome: Total War* (capolavoro di cui parleremo più avanti) è *Alexander*: per soli 10 Euro (e circa sei ore di download digitale del file da 450 MB), vi trasforma *Rome* in una campagna in cui il centro assoluto è Alessandro e la favolosa conquista. Questa espansione include una mezza dozzina di battaglie già pronte, che però non ci sono piaciute moltissimo in quanto a storicità e riproduzione degli eventi reali. La campagna, invece, è superlativa, anche se piuttosto complessa e difficile – la consigliamo ai veterani di *Rome* e *Barbarian Invasion*. Avrete solo 100 turni (corrispondenti a 50 anni) per conquistare mezzo mondo. Sebbene sarete completamente liberi di scegliere "come" arrivare a questo risultato, la situazione in cui vi troverete vi spingerà, per esempio, ad assediare Tiro o a combattere





ADRIANOPOLI, 9 agosto 398 d.C.



Questa tragica battaglia segna la fine di un'epoca: la sconfitta sul campo dell'esercito imperiale romano, con la conseguente uccisione del suo Imperatore, Valeriano, ad opera dei Visigoti. Sebbene l'esercito romano fu distrutto essenzialmente a causa di errori tattici e del rapido declino dell'equipaggiamento e della disciplina, è anche la prima battaglia sul suolo europeo in cui si affaccia una nuova arma, la cavalleria pesante e l'utilizzo della staffa, prima sconosciuta. I cavalieri visigoti che colpirono il fianco sinistro dell'esercito romano sono, di fatto, i progenitori della cavalleria pesante che dominò i campi di battaglia per tutto il medioevo.

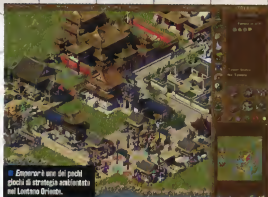
Giochi in cui si può simulare Adrianopoli: nessun gioco simula specificatamente questa battaglia. Tuttavia, *Barbarian Invasion*, l'espansione di *Rome TW*, crea tutti i presupposti e i problemi che Valeriano e gli altri imperatori dovettero affrontare nel periodo di declino dell'Impero.



CONSIGLI STRATEGICI

IL TERRENO
Il generale vincente è quello che sa usare il terreno a proprio vantaggio. 1000 spartani resistettero per giorni contro la marea persiana perché seppero appostarsi nel punto migliore, una stretta gola in cui i fianchi erano protetti da altissimi dirupi. "Barricarsi" dietro un fiume può essere altrettanto importante, soprattutto se avete un esercito composto essenzialmente da unità di tiratori, che possono bersagliare il nemico mentre attraversa affannosamente il corso d'acqua. Se invece temete un nemico che utilizza prevalentemente unità a cavallo, meglio posizionarvi tra due boschi, o comunque vicini a terreni impraticabili per la cavalleria. Un'unità di schermagliatori, che all'aperto verrebbe spazzata letteralmente via, può tenere testa a un numero altissimo di cavalieri.




Emperor è uno dei pochi giochi di strategia ambientato nel Lontano Oriente.



quasi inevitabilmente dalle parti di Isso. Che poi è quello che vogliamo da uno strategico: ripercorrere le tracce dei grandi conquistatori perché è il modo migliore di vincere, non perché ci siamo costretti.

ROMA, CAPUT MUNDI

Roma e il suo impero hanno sempre esercitato un fascino su scrittori, artisti e registi, ed è quindi naturale che i designer dei videogiochi non sfuggano a questa sua naturale influenza. Di strategici su Roma ce ne sono centinaia, e in queste pagine potremo solo offrire una breve panoramica sui titoli migliori.

Il primo, sia per importanza che per gusto nostro personale, è senza dubbio *Rome: Total War*. È un gioco completo, che unisce alla sezione strategica alla "Risiko" su mappa l'indiscutibile piacere di scendere in campo alla testa delle nostre truppe per combattere in prima persona le battaglie. E mentre la sezione strategica è a turni, e quindi






La serie di *Imperium* ha un prezzo molto invitante e riproduce le principali campagne di Roma e i suoi nemici.

Impara a obbedire prima di comandare – **Solone di Atene**

possiamo metterci pochi minuti o discrete mezz'ore per decidere quale edificio costruire in una città, piuttosto che quale unità addestrare in quella vicina, le battaglie sono combattute tramite un sistema in tempo reale, dove però è possibile mettere in pausa in qualsiasi momento e impartire gli ordini a ogni unità, oppure dare un'occhiata approfondita al campo di battaglia.

E non si tratta di scontri alla *Age of Empires* o *Warcraft III*, in cui le unità combattono fino alla fine, usando tutti i propri "punti-ferita": ogni unità ha un proprio livello di morale, e quindi è lecito aspettarsi che dei legionari combattano senza fuggire anche se circondati dai nemici, mentre una accozzaglia di contadini scapperà al primo segno di pericolo. Addirittura, le unità fanno dei "test" di panico, e quindi è sufficiente "sfilare" dietro le linee nemiche con un'unità di cavalleria per vedere traballare la linea avversaria.

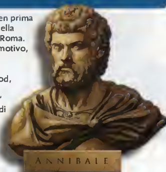
Rome è perfetto per il periodo preso in esame: il fatto che esistano poche città (una per "provincia") e il fatto che vincendo una sola battaglia sia possibile mettere sotto scacco intere regioni è perfettamente coerente. Anche l'importanza degli assedi, che arrivano a durare parecchi turni (e anni) di gioco sono storici: come dimenticare l'epico assedio di Masada?

Se c'è un difetto in *Rome* è nelle "scelte artistiche" del team di sviluppo, che ha deciso di introdurre qualche "licenza poetica". Per esempio, la fazione egizia è completamente anacronistica: invece di essere un esercito di stampo praticamente alessandrino/macedone, come era nel 300-200 a.C., abbiamo un esercito che proviene dal Nuovo Regno, molto più antico, basato su carri che hanno smesso di combattere ben prima della nascita della Repubblica di Roma.





Per questo motivo, un gruppo di appassionati ha sviluppato un mod, denominato *Total Realism*, che "aggiusta" ogni problema storico di *Rome*. Non solo l'esercito di egizio lascia i carri per la falange, ma la penisola iberica non si chiama più "Spagna". Il mod è



CONSIGLI STRATEGICI

SPERIMENTATE!

Ogni gioco completo e fatto bene segue la "logica" del mondo reale, quindi con un po' di esperimenti potete scoprire armi e tattiche "nuove", a volte neanche ipotizzate dai programmatori. Per esempio, in *Rome* una città vittima della peste è una tragedia.

Ma se voi mandate in questa città un ambasciatore, lo fate ammalare, e poi lo spedite in una città nemica, avrete appena usato la prima arma biologica della Storia, e in qualche turno tutte le unità nemiche che difendono la città inizieranno a ammalarsi e patire lo stesso morbo. Spietato, ma efficace.



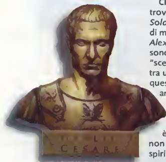
I due *Empire Earth* "comprendono" l'intera storia della Terra, e quindi parecchie epoche.



Il mod "Total Realism" rende *Rome: TW* ancora più realistico (e difficile!).



reperibile al sito **http://www.rometotalrealism.org/**, ma vi avvisiamo che installandolo, buona parte del gioco tornerà in inglese.



Chi preferisce le battaglie tattiche, troverà la versione "romana" di *Tin Soldier*, *Caesar*, che offre una serie di migliorie rispetto a *Tin Soldier: Alexander*. innanzitutto, le battaglie sono molte di più, ed è possibile "scegliere" quale battaglia affrontare tra una gamma di due o tre. in questo modo, deciderete dove andare, se oltre la Manica in Bretonnia o oltre il Mediterraneo nella terra dei Parti.

inoltre, la difficoltà del gioco è stata calibrata molto meglio, e non è più necessario evocare lo spirito di un grande generale del passato per ottenere la vittoria.

Un aspetto curioso che accomuna questi due titoli è che entrambi portano, nella seconda metà del gioco, a combattere contro altre legioni. E non solo per un motivo storico (e cioè il passaggio delle guerre civili). In realtà, simulando le stupefacenti caratteristiche militari della macchina da guerra romana, le legioni non temevano alcun nemico dalle coste iberiche fino ai deserti del Medio Oriente. L'unico avversario degno di questo nome è un'altra legione, sotto un console infedele o un imperatore impostore.

Non mancano numerosi RTS ambientati nel periodo romano: il primo che segnaliamo è *Praetorians*, creato dalle stesse menti responsabili dei tre *Commandos*. Nel gioco dovrete guidare, a dispetto del nome, delle unità romane del periodo della Repubblica in una campagna in giro per mezzo mondo, partendo dalla Gallia. Sebbene sia presente qualche divagazione "fantasy", come un falco-vedetta, si tratta di uno strategico molto interessante in quanto si controllano le unità piuttosto che i singoli soldati. Mettere degli Hastati davanti agli arcieri, quindi, dimostra il buon senso del generale e permette alle unità di sopravvivere più a lungo. Un altro aspetto molto piacevole di *Praetorians* è che è stato allegato alla versione Budget di GMC di Settembre 05, ed è possibile richiedere all'arretrato presso il nostro editore (arretratigmc@futureitaly.it).

Parlando di giochi a prezzo contenuto, FX interactive ha pubblicato in italia a 19.90 Euro *Imperium*, dall'approccio un po' più semplificato e diretto. Potrete mettervi al comando degli eserciti romani, galli, celtici e cartaginesi. Della stessa serie, *Celtic Kings* allegato a GMC Budget Novembre 2005 e *Imperium: Le grandi battaglie di Roma*, sempre di FX interactive, che propone una serie di una dozzina di grandi battaglie dei



CONSIGLI STRATEGICI

LE IMBOSCATE

Come dimostrano battaglie come Trebia, l'uso di imboscate è fondamentale per aggirare le posizioni nemiche. Nei giochi che lo permettono, come *Rome*, imboscare una unità di schermagliatori o di cavalleria leggera può essere l'arma vincente per sconfiggere un nemico più numeroso, o un esercito formato da unità rigide, come la falange. In Rome, diffidate di ogni bosco, soprattutto quelli da cui vedere scappare stormi di volatili!

 Una moltitudine di comandanti non è mai una buona cosa, ci deve essere un solo dominatore, un solo re – **Omero**


Strenght and Honor propone una parte "strategica" davvero impontente.



generali latini. Un'intera espansione del primo *Age of Empires* è stata dedicata al mondo romano: *Rise of Rome* introduce quattro nuove "nazioni" (Roma, Cartagine, Palmira e Macedonia) e qualche nuova unità specifica del periodo. E come non citare *Strenght & Honour* (**http://www.ezgame.com/SNH/**), una piacevole via di mezzo tra *Rome* e *Age of Empires*?

Esiste poi un intero "mondo" di strategici in cui l'obiettivo è costruire una metropoli romana: il capostipite di questo "genere" è *Coesor*, giunto al terzo episodio, che però risale al 1998 e quindi è un po' "vecchiotto" per gli standard attuali. In *Coesor III* dovete costruire al meglio delle vostre possibilità la perfetta città cesariana, dalle abitazioni in marmo bianco all'immancabile simil-Colosseo, passando per terme, foro e acquedotto. E mentre il quarto *Coesor* si profila all'orizzonte (è previsto per l'autunno 2006), una valida alternativa esista già con *CivCity Romo*, una piacevolissima unione di sforzi tra Sid Meier, con il suo team di Firaxis (solo i barbari non sanno che è il responsabile della serie *Civilizotion*) e Firefly Studios, autori dei simulatori di castelli e assedi della saga di *Stronghold*. E non dimentichiamoci di *Glory of the Romon Empire* (**http://www.glory-of-rome.com/en/index.php**), un altro *city-builder* molto atteso da CDV, in uscita nei prossimi mesi - per ora potete gustarvi il demo. Su questa stessa lunghezza d'onda si trova *Pox Romono*, di Atari, leggermente più strategico.

Esiste persino un MMORPG, *Foll of Rome*. Anzi, dovremmo definirlo un MMORTS, dato che è uno strategico online ambientato in un mondo persistente (i programmatori lo definiscono "episodico", dato che esistono dei "turni" che vi danno oltre 30 ore per effettuare la vostra "mossa"). *Foll of Rome* vi permette di conquistare una vostra fetta di impero combattendo online, e gestendo via Internet città e eserciti. Se non vi spaventa dover leggere (e scrivere) tutto in inglese, puntate il vostro browser su **http://www.fallofromegame.com/whatIs.asp**.

Sulla caduta dell'Impero romano verte l'intera espansione di *Rome Totol Wor*, *Borborion Invosion*: è un'espansione che consigliamo caldamente ai veterani di *Rome*, dato che è molto complessa e difficile, ma allo stesso tempo offre una simulazione molto attenta e storicamente più realistica dello stesso *Rome* del periodo della declino romano. Potrete decidere di controllare l'impero dell'Ovest, e sarà una sfida davvero all'ultimo legionario, o quello dell'Est, che ha qualche attimo di respiro in più. Oppure, potrete passare dall'altra parte della barricata, e controllare l'orda barbarica, che quando conquista una città la spreme fino all'osso e continua la migrazione verso i fertili e ricchi territori romani. Sempre sullo stesso periodo, *Agoinst Rome* vi permette di controllare tre fazioni barbare (come i Teutoni) oppure l'esercito Romano. Sebbene il gioco comprenda anche delle "battaglie storiche", in realtà è un RTS infarcito di "licenze poetiche", come la magia. Per informazioni, **http://www.against-rome.de/**.
GMCST


Tin Soldier's Alexander e Caesar sono i migliori simulatori tattici a turni per il periodo antico.

LA GUERRA NAVALE

Sebbene sia la saga di *Age af Empires* che quella *Civilizatian* permettano la guerra nel mare, non esiste un gioco che consenta di combattere le battaglie marittime dell'antichità. *Can* un po' di pazienza, però, potremo farlo con *Galley Battles*, un gioco dalla grafica ridotta ai minimi termini ma che promette davvero bene. Il gioco è previsto per la fine del 2006, per maggiori informazioni: **http://www.galleybattles.com/**.

La perseveranza è più forte della violenza - Plutarco

PERIODO MEDIOEVALE

"Medioevo" vuol dire letteralmente "Età di mezzo e racchiude il periodo che va dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente (476 d.C.) alla scoperta dell'America (1492 d.C.). E comprende tanti strategici, parola di **Paolo Paglianti!**



Una delle migliari rappresentaziani del Mediaeva accidentale, secanda l'apiniane di chi vi scrive, è "Il Name della Rasa" di Umberta Eca. Rende perfettamente il clima buia e tetra, in cui la superstiziane ha avuta la meglia sulla fede, e la paura sulla speranza. La caduta dell'Impera Ramana lasciò l'Eurapa in balia delle devastaziani dei barbari, e buana parte delle canascenze raggiunte dal manda classico furana perdute, a valte per sempre.

Questa vaie anche per il manda militare: la mancanza di un patere centrale, che un tempo era stata Rama, e l'arriva dei barbari dall'est canceilà il cancetta di "esercita" nel sensa ramana a greca del termine. Nell'epaca ascura, un "esercita" era un insieme di disperati armati mediacremente e addestrati pure peggia, richiamati dai campi nei mamenti di necessità per franteggiare le brutali invasiani da est e da nard, came quelle dei terribiii Vichinghi, che letteralmente devastavana tutta quella che travavana.

Questa situaziane favarì la cavalleria che, scaperta da paca l'usa della staffa, era diventata l'arma centrale di agni esercita, came dimastrana le battaglie di Hastings a Manzikert. Le fanterie, mancanda la disciplina e l'addestramenta delle cantraparti latine, nan riuscivana a resistere alle cariche di cavaileria, e spessa si sfaldavana prima ancora che la passente carica arrivasse lara addassa.

Il prima "shack" culturale, destinata a riecheggiare (tristemente) fina ai giarni nastri è data dal canfranta can la civiltà musulmana: nel gira di pachissimi anni, Maametta e i suai successari riuscirana a catalizzare e riunire un manda che nan era mai stata caesa, queila nard-africana e araba, fina a cainvalgere quella persiano (l'adierna Iran).

La spinta espansionista partà arabi, saraceni e musulmani a canfrantarsi can i "vicini", e quindi gli Eurapei nell'adierna Spagna, dove sala Carla Martella riuscì a fermarli e in Sicilia, i Bizantini nell'adierna Turchia, e i Mangali tra Iran e Iraq. Senza dimenticare le Craciate, che per quasi tre secali videra eserciti eurapei e musulmani guerreggiare nel deserta.

Infine, versa la fine del periada presa in esame, inizia a nascere il cancetta di "stata": il Regna inglese e quella francese prima di tutti iniziarana a esercitare una certa autarità su aeree talmente grandi da rendere passibili e necessari eserciti di prafessianisti, persina caratterizzati da truppe particalarmente efficaci. Per esempia, secanda gli starici, gli

POITIERS, ottobre 732

Poitiers rappresenta uno dei momenti più importanti della Storia europea: i Franchi riuscirono a fermare l'ondata musulmana, utilizzando la fanteria schierata in un "quadrato", che non poteva essere sfondato frontalmente dalla cavalleria araba. Questa battaglia valse al condottiero a capo dei Franchi, Carlo, il soprannome di "Martello".


Sebbene sia in arrivo il secondo "capitolo", il primo *Medieval* rimane uno dei migliori strategici di questo periodo.

Inglesi poterono contare su arcieri particolarmente efficaci in quanto i regnanti anglosassoni non avevano "paura" di lasciare armati i loro sudditi, cosa che invece non succedeva in terra di Francia (e che quindi doveva rivolgersi ai famosi mercenari genovesi armati di balestra!).

LE EPOCHE OSCURE

La caduta dell'Impero romano e il triste, oscuro periodo che sono seguito sono splendidamente riprodotti dall'espansione di *Medievol: Totol Wor, The Viking Invosion*, in cui si vince distruggendo più che costruendo. A meno di non schierarsi con i popoli post-romani, che invece devono difendersi dalle invasioni degli spietati Vichinghi. Un altro titolo tutto dedicato a questo periodo è *Le Grondi Invosioni*: uno degli autori di *Europo Universolis* ha creato questo gestionale-strategico in cui dovrete assumere il ruolo di "mente sovrana" e cercare di ricucire le devastazioni dei barbari. Il sistema è simile a quello di *EU* (o di *Heorts of Iron 2*, allegato a questo speciale), quindi i "veterani" di queste serie non avranno problemi a immergersi in *Le Grondi Invosioni*.

Il primo periodo medioevale è poi ricco di gestionali, come *Stronghold* e il suo seguito (*Stronghold 2*), che puntano quasi esclusivamente sulla costruzione, gestione e difesa (o assedio) di un castello di dimensioni sempre maggiore; sulla loro falsariga, segnaliamo anche *Costle Strike*, anche se un po' più insipido.

Medievol Lords è una via di mezzo tra un gestionale e un rompicapo: diviso in scenari da affrontare uno dopo l'altro, propone una serie di "situazioni" in cui è necessario più capire come e dove mettere una certa struttura, che ricorrere alle doti di un vero condottiero.

Un titolo molto più completo, ma ormai un po' obsoleto (risale alla prima metà del 1999) è l'indimenticato *Age of Empires 2: Age of Kings*, dedicato proprio al periodo medioevale. Potrete scegliere tra diversi "stati" (tra cui

HASTINGS, 14 ottobre 1066

L'invasiona normanna dell'inghilterre Sassone si risolse nella piane di Hastings, dova i Sassoni si "rifugiarono" su una collina, convinti di potar resistere ella caricha di cavalleria normanne grazie elle formazione "chiusa", il famoso "muro di scudi" di tradizione nordica. Tuttavia, Guglielmo spostò prima i suoi arciari in posiziona di tiro, sapendo cha i sassoni non aveveno unità ermate di arco. Dopo aver indebolite le linee sassona, Guglielmo riuscì a portare la sua cavallaria sul fianco delle formazione di fanteria, e lanciare una carica "totala" che spezzò via i suoi nemici. Questa battaglia, oltre che creare una futura Gran Bretagna "europea" (i normanni, in pratica, sono gli antenati dei francasi) piuttosto cha scandinava, segnò l'ultima invasione dell'isole – da ellora, la Gran Bretagna non è più stata invasa, né da Napolaona né da Hitler.

CONSIGLI STRATEGICI

LA STAFFA

Che l'introduziona dalla staffa ebbie decretato, de sole, il successo degli eserciti basati sulla cavallerie (unni, mongoli, arabi a via dicendo, senza dimenticare le cavalleria pesante auropee) à un argomento che encora oggi gli storici dibattono con molto fervore. Sicuramante, l'arrivo in Europa di asarciti montati come gli unni, i mongoli e i sipahis musulmani, nel momento in cui le forza di fantaria perdevano buona parte dell'addestramento e dalla disciplina nei secoli bui successivi alla caduta di Roma, hanno fatto sì che dal 400 d.C. el 1400 d.C. la cavalleria fosse l'erma decisiva nel mondo conosciuto. Solo varso la fina del madioevo, vennero rintrodotta unità in grado di resistere elle terribili cariche dei montati: gli arciari inglesi, grazie al loro arco lungo (e alle possibilità di esercitarsi continuemente), i picchieri svizzeri a poi l'introduzione della armi da fuoco riportarono in auga la fanterie quale forza centrale degli eserciti.





URLO DI BATTAGLIA

Il miglior simulatore tattico di battaglia medioevale è gratis! Avete letto bene: creato seguendo le rigide ma semplice regole di un board game tradizionele (con tanto di esagoni), *Cry Havoc* permette di combattere contro il computer o contro un emico, via internet, cinque "scaramucce" immediete e divertenti. Per scaricarlo, puntate il vostro navigatore su. Sullo stesso tipo, troverete anche un wargame sui samurai (dal titolo, appunto, *Samurai Blades*).




La "mappa strategica" di *Medieval: Total War*. Non è raffinata come quella di *Rome*, ma è completa e funzionale.

CONSIGLI STRATEGICI

RESISTERE ALLA CAVALLERIA

Non è impossibile resistere alla carica di cavalleria: un primo sistema è quello di raggruppare le proprie unità appiedate in linee continue, o arcuate, meglio se su una collina. Le armi lunghe (come le picche svizzere) rendono inefficaci le cariche nemiche. Il problema è che queste unità spesso sono poco mobili, quindi è difficile riuscire a sfruttare un eventuale "successo" per battere definitivamente il nemico. La seconda possibilità è di rifugiarsi nel terreno: un bosco, o anche un campo di grano possono rendere instabili le unità di cavalleria. Infine, potete ricorrere all'uso massiccio di armi da tiro (archi, balestre e artiglieria in genere), per "rompere" la linea nemica prima della carica.



Crusader Kings è "l'antenato" di *Europa Universalis* e di *Hearts of Iron 2*.



Goti, Giapponesi e Celti, senza dimenticare i più "normali" Franchi, Bretoni e Bizantini) e conquistare il mondo in tempo reale.

Se preferite la strategia globale, ma a turni, *Civilization IV* è il titolo che fa per voi: come al solito, dovrete conquistare tutto il mondo in tutte le epoche, ma il periodo medioevale (insieme a quello "antico") è – secondo noi – il più giocabile. Con l'invenzione della polvere da sparo, gli scontri in *Civilization* diventano sempre più difficili, dato che il titolo spinge il giocatore a una politica di contenimento dei confini piuttosto che di un irrealistico dominio totale.

LE CROCIATE E IL BASSO MEDIOEVO

Considerando che originariamente *Medieval: TW* doveva chiamarsi *Crusaders: TW*, non è possibile non nominare lo splendido capolavoro di Creative Assembly, che permette di simulare tutto il periodo del medioevo. Vi metterete sul trono di uno dei principali regni dell'Europa medioevale e, combattendo contro i vostri vicini, dovrete espandere il vostro dominio. La sezione strategica è semplicemente fantastica, e già da sola giustifica l'acquisto di questo gioco (anche se non è "profonda" e complessa come i titoli di Paradox).



Giocare nei panni del regnante inglese pone problemi molto diversi da quello "italiano" o da quello bizantino, schiacciato tra le potenze emergenti europei e gli ottomani. Per non parlare degli "stati" musulmani.

Quando poi si tratterà di combattere una battaglia, si passerà a una rappresentazione tridimensionale in tempo reale, in cui comanderete direttamente le unità ai vostri ordini:

HATTIN, 4 luglio 1187

È impossibile riassumere, in poche righe, i motivi per cui le Crociate si rivelarono un insuccesso così clamoroso: rivalità interne fra i leader europei, rivalità con gli Ordini Militari, uno stato di guerra praticamente aperto con i Bizantini, resero inefficaci gli sforzi bellici della cristianità in Terra Santa. Il culmine del disastro è rappresentato dalla battaglia di Hattin, in cui i comandanti europei raccolsero intorno a loro tutte le forze della regione, sguarnendo le forze di tutte le fortezze: la battaglia, o meglio, il massacro che ne seguì, nella desertica piana tra le colline di Jebel Turan, non solo segnò la fine del potere militare cristiano nella regione, ma anche delle città fortificate e delle fortezze che, essendo ormai senza uomini a loro difesa, caddero nel giro di pochi mesi (Gerusalemme in testa, dopo soli 90 giorni). Nella battaglia, le forze sotto il Saladino riuscirono a separare la cavalleria pesante europea (che fu letteralmente "lasciata passare" tra le linee di cavalleria musulmana, più leggera e in grado di manovrare meglio), per poi fare a pezzi la fanteria, lasciata senza alcun supporto.

Scomoda giace la testa di chi porta una corona
– William Shakespeare

AGINCOURT, 24 ottobre 1415

Enrico V e il suo esercito dimostrarono che uno sparuto gruppo di soldati "dei giorni feriali" (come immortalato nell'omonima, splendida opera di Shakespeare) potevano tenere testa a nemici 10 volte superiori. Meno di 10.000 inglesi, appostatosi in mezzo a due boschi in una mattina di ottobre (che seguiva giornate di incessanti piogge) sfidarono il fior fiore della cavalleria pesante francese, considerata imbattibile. Il comandante francese lanciò la carica attraverso la piana che lo divideva dagli odiati inglesi, solo per scoprire che il terreno, molto fangoso, impediva ai cavalli di muoversi agevolmente. Degli oltre 60.000 francesi, quasi un terzo fu fatto a pezzi dalle frecce inglesi, o dai fanti che "finirono" il lavoro. La battaglia permise a Enrico V di conquistare vasti possedimenti nel nord della Francia.


Le Grandi Invasioni è perfetto per ricreare il turbolento periodo delle invasioni barbariche.













e per riuscire a trionfare, dovrete vincere senza perdere una marea di truppe. Consigliatissimo, soprattutto se abbinato all'espansione, già citata, *Viking Invasion*.

Per il novembre 2006 è prevista una nuova versione *Medieval 2: TW*, ancora più avvincente e coinvolgente!

Stronghold: Crusaders è il "capitolo" di Firefly dedicato al periodo delle Crociate: in realtà, si presta molto di più a questo periodo che a quello medioevale, in quanto gli assedi delle fortezze e delle città fortificate erano particolarmente importanti durante le Crociate: nei deserti del Medio Oriente, i Crociati raramente si avventuravano all'esterno delle città e fortezze, e quando lo facevano, normalmente, finivano male (come ad Hattin).

Un po' più d'azione è *Giovanna d'Arco*, in cui a un classico RTS viene unito un gioco arcade dove controllerete sia le truppe del Re di Francia, sia direttamente la Pulzella d'Orleans, in devastanti "combo" contro i perfidi inglesi. *Giovanna d'Arco* è stato allegato a GMC Budget di Febbraio 2005, quindi potete provarlo con un investimento minimo.

Crusader Kings è l'*Europa Universalis* di questo periodo: interamente giocato su una mappa strategica dell'Europa, vi mette al comando di una potente famiglia. Con sotterfugi, intrighi, matrimoni combinati e – ovviamente – assassini ben organizzati dei "concorrenti", dovrete riuscire a ordire il vostro complotto per dominare l'Europa, nel periodo compreso tra il 1066 (battaglia di Hastings) e il 1453 (fine della Guerra dei 100 Anni).

Se poi volete rivivere le gioie e i problemi di una città di fine medioevo, *Europa 1400 – The Guild* simula esattamente il momento in cui il Rinascimento iniziava a toccare economicamente e politicamente le città europee. Si tratta di un piacevole esperimento in cui troviamo un tocco di *The Sims*, e che sebbene si discosti dai giochi di strategia veri e propri (è più un gestionale), merita una citazione in questa panoramica.

Tuttavia, il titolo migliore per simulare il sistema economico dell'alto medioevo è *Patrician III – Impero dei Mari*: rivestirete i panni di uno Zio Paperone di quel periodo, che dovrà vedersela sia con i nemici interni, come i concorrenti senza scrupoli, che con quelli pronti a muovere guerra. In Italia è uscito sotto etichetta FX Interactive, e quindi a prezzo davvero invitante (19.90 Euro). ***GMCST***


La serie *Stronghold* si concentra sulla costruzione di castelli e fortezze, e il loro assedio.

COSTANTINOPOLI, febbraio-maggio 1453

Dopo mesi di assedio, e secoli di guerre continue, gli Ottomani riuscirono a infrangere le difese di Costantinopoli (che verrà presto ribattezzata Instanbul, e diventerà la loro capitale). L'ondata ottomana via terra verrà fermata solo davanti a Vienna: gli stati balcani "attraversati" dall'invasione musulmana portano purtroppo ancora oggi i segni delle divisioni tra diverse etnie e religioni, e delle spietate lotte che vennero combattute – la leggenda di Dracula, ispirata a un condottiero moldavo, proviene proprio da queste sfortunate terre.

L'ignoranza è la madre della felicità e della beatitudine sensuale – **Giordano Bruno**

IL RINASCIMENTO 1454-1796

"L'Era della Polvere da Sparo": così viene spesso definito quel lungo e variegato periodo che va dalla fine del Medioevo all'inizio delle campagne di Napoleone. È la definitiva introduzione della "polvere nera" a mutare i campi di battaglia e le tattiche impiegate dagli eserciti; il tutto in un momento storico cruciale: l'ascesa dell'Europa al trono di regina del mondo conosciuto. **Vincenzo Beretta** parte verso i campi di battaglia del vecchio e dei nuovi continenti



È sbagliato credere che la polvere da sparo sia un'invenzione relativamente "moderna". I cinesi ne facevano uso molti secoli prima che venisse introdotta in Europa. Anche nel periodo medievale, quello dominato da archi, spade e cavalieri per intenderci, gli eserciti erano equipaggiati con ordigni esplosivi - soprattutto cannoni d'assedio e barilotti dirompenti che, posti in gallerie, venivano fatti saltare per minare la stabilità delle mura nemiche. Tali armi erano però inaffidabili, pericolose anche per chi le usava e, soprattutto, poco maneggevoli.

Fu l'invenzione dell'archibugio, antenato a colpo singolo del fucile, a trasformare ogni fante in un potenziale fuciliere, ovvero un avversario capace di colpire e uccidere a distanza un guerriero in armatura. Ciò segnò il definitivo declino della cavalleria intesa come "pugno corazzato di guerrieri d'elite", con il conseguente e irreversibile declino dei cavalieri stessi come forza sociale. Parallelamente, cannoni d'assedio più sofisticati resero obsolete le vecchie fortificazioni. Ciò non decretò affatto la fine dell'era degli assedi, in quanto bastarono pochi decenni affinché nuovi progetti (come mura inclinate che deflettevano l'urto delle palle di cannone) dessero nuovamente valore all'architettura difensiva. Ma convertire le vecchie cinte in mura capaci di opporsi alle nuove armi era un'operazione molto costosa: molti feudatari e aristocratici locali non potevano permettersi tali spese, e furono così costretti a rivolgersi ai loro governi in cambio di concessioni politiche. Indirettamente, le armi basate sulla polvere da sparo divennero così una delle cause del definitivo declino del sistema feudale.


American Conquest permette di schierare fino a 16.000 unità, un vero record per il generel

Lo covalleria, camunque, rimase uno farza impartante: unità "leggere" venivana usate per oziani di ricagnizione e disturba, mentre un nuava tipo di saldota, il "Dragane" era a tutti gli effetti un fante pesante addestrato per combattere a piedi, ma che utilizzovo il cavolla per spastarsi rapidamente. Anche nell'era dei fucili, inaltre, una corica di cavollerio cantra truppe appiedote e indisciplinate pateva avere oncaro effetti devastanti – soprattutta se si considero che le armi dell'epaca erana a calpa singaia, e che dapa uno scorica di pollettani accarreva malto tempa per fore nuavamente fuaca. D'altra canto, gettote le armi o palvere nera i fantoccini patevano sempre fare ricarsa alle tradizianali picche, e quindi tali cariche ovevana effetto saprattutto se effettuate sui fianchi, can sorpreso e decisiane.

GUERRE SENZA FRONTIERE

La storia europea dal XVI al XVIII secolo è caratterizzata da quell'intrico di guerre di successione, espansione, conquista, religione e rivalità nazionale che tanto rendono inviso questo periodo sui banchi di scuola. Immaginarsi quindi quanto dovette esserlo per le povere popolazioni che si trovavano prese in mezzo alle ambizioni di questo o quell'altro re.

La scala dei conflitti armati e il loro impatto sulla popolazione civile, infatti aumentò vertiginosamente. Avere una preparazione militare specifica non era più un requisito indispensabile per un combattente: chiunque poteva essere equipaggiato con un moschetto e istruito su come fare fuoco nella generica direzione del nemico. Ciò condusse al reclutamento di massa e all'arruolamento negli eserciti di persone di ogni età e classe sociale (sebbene i ceti più bassi continuarono a ingrossare le file della fanteria, mentre la cavalleria e le carriere da ufficiale, anche per ragioni politiche, venivano riservate ai nobili e ai ricchi). Una nazione che poteva mobilitare 20.000 uomini abili nel 1500 arrivò a averne a disposizione (come nel caso della Francia) oltre 500.000 per una campagna nel 1700.

Il supporto logistico per le truppe (soprattutto viveri e beni di prima necessità) non riusciva però a stare al passo, e gli eserciti erano costretti a sopravvivere saccheggiando i territori attraversati – senza fare distinzione tra alleati e nemici. Questo causava carestie e la fuga dalle regioni coinvolte da parte di grandi masse di popolazione – la quale, una volta tornata alla proprie case, spesso trovava le terre in cui si era combattuto totalmente devastate dall'aumentato potere di fuoco nelle mani delle truppe.

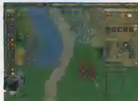
Pinnacolo assoluto dei wargame per PC su questo periodo è la serie *Cossacks: European Wars*, di CDV (**http://www.cossacks.de/**). Mentre nelle sue linee base il gioco è un RTS non dissimile da *Age of Empires*, esso permette di schierare enormi raggruppamenti di truppe e di organizzarli in formazioni il cui impiego ricalca le tattiche e la guerra di manovra dell'epoca. Sedici nazioni e quattro campagne coprono l'intero spettro delle guerre nel XVII e XVIII secolo. Inoltre, sono presenti numerose battaglie famose pronte da



LA GUERRA DEI TRENT'ANNI

Combattuta dal 1618 al 1648 soprattutto nelle regioni dell'attuale Germania, le guerra iniziò come scontro religioso tra Protestanti e Cattolici. Ben presto, però, tutte le principali potenze europee ne furono coinvolte, soprattutto quelle, come Spegna, Francia, e Stati Baltici, che avevano pretese più o meno legittime su vari territori della Germenie. Il risultato fu un sanguinoso e prolungato pasticcio, e uno dei periodi più bui per l'Europe, con carestie, violenze incontrollate, lotte tre gruppi religiosi e atrocità varie contro le popolazione civile commesse de preticamente tutte le nezioni coinvolte. La Pece di Westphalia pose fine elle guerra, e gettò le basi per l'Europe moderne (con, per esempio, la totale indipendenza dell'Olenda delle dominezione spagnola).

Giochi in cui si può simulare la Guerra dei Trent'anni: in *Europa Universalis II* potete combattere l'intera guerra, e comprenderne eppieno le terribili conseguenze (praticamente ogni nazione ne esce tremendamente indebolita, a prescindere del risultato finale). *Cossacks* vi dedica un'intere campagne e cinque battaglie: tre queste, lo scontro di Luetzen, che vide gli svedesi alleati con gli stati germanici protestanti effrontare il Secro Romano Impero e i suoi elleati germanici di fede cattolica. Gli svedesi vinsero, ma il loro re Gustavo Adolfo cadde in battaglia, e le perdita di questo leader carismatico impedì alle nezione nordica di sfruttare politicamente il successo ottenuto sul campo.



EUROPA UNIVERSALIS 2 CON GMC

Se non avete mai provato Europa Universalis 2, potete procurarvi una copia facilmente e senza spendere troppo. Difatti, il gioco è stato allegato a GMC Budget di Gennaio 2005. Per richiedere una copia, basta mandare una mail all'indirizzo arretratigmc@futureitaly.it (il costo di una copia arretrata è di 4 Euro più il prezzo di copertina, 3,90 Euro).

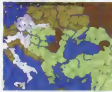


LA GUERRA DEI SETTE ANNI, 1754 E 1756-63

Definita da Wiston Churchill "la prima guerra mondiale", fu, in effetti, il primo conflitto a essere combattuto contemporaneamente in varie parti del globo; pur avendo le proprie origini in Europa, infatti, si estese alle colonie americane dove le potenze del vecchio continente si affrontarono in una serie di campagne indipendenti, e alcune azioni militari vennero intraprese anche in India. Una delle micce di innesco fu proprio la rivalità coloniale tra Francia e Inghilterra. In Europa, intanto, Austria, Russia e Francia mossero contro la Prussia (che, sotto il governo di Federico il Grande, dominava militarmente il continente e era alleata con l'Inghilterra); l'esercito austriaco, incidentalmente, era guidato dall'imperatrice Maria Teresa, considerata una delle più grandi menti militari di tutti i tempi. Come sempre il conflitto si estese rapidamente a altri stati, come Sassonia, Spagna e Portogallo. Nelle Americhe esso segnò il declino definitivo della presenza francese. In Europa, dopo convulse e complicatissime vicende, il trattato di Hubertusburg decretò la fine della guerra con il ritorno delle varie armate ai confini di partenza – un pareggio sul campo che però si risolse con una vittoria politica per la Prussia, avendo il grande stato militare dimostrato di saper sopravvivere anche all'attacco combinato di tutti i suoi vicini più forti.

Giochi in cui si può simulare la Guerra dei Sette anni: *Cossacks di CDV*, la serie *Horse and Musket* di Shrapnel e il solito *Europa Universalis II* di Paradox ricostruiscono le battaglie e l'intera guerra su scala che va dal tattico allo strategico. Del fronte americano si occupano i già citati *Birth of America* di AGEOD e la serie *Early American Wars* di HPS Sims.





giocare, come Poltava, Narva, Leuthen, Malplaqet e Hohenfriedberg. Il gioco completo con le due espansioni è oggi venduto a prezzo contenuto nel cofanetto *The Cossacks Anthology* e, grazie anche a una comunità attivissima su Internet (con organizzazione di sfide e tornei tra clan) non vi sono ragioni per farselo scappare da chi ha anche un interesse solo marginale per questo periodo.

Da Shrapnel Games (**http://www.shrapnelgames.com**) viene invece la serie *Horse and Musket*. I tre titoli attualmente disponibili includono *Great Battles of the XVIII Century*, *Dragoon: the Prussian War Machine* (primo gioco dedicato alle campagne di Federico il Grande) e *Prussia's Glory*





In *Age Of Empires III* è possibile vivere il periodo Rinascimentale nell'ambito di America e Caraibi.

(che completa le imprese del genio militare prussiano. La scala è tattica, con esagoni di un centinaio di metri, mentre una grande importanza è posta sui comandanti: il controllo delle truppe assegnate ai meno abili, infatti, sarà più impreciso e difficoltoso.

EUROPA UNIVERSALIS

Nel frattempo, la scoperta delle Americhe da parte di Colombo aveva aperto nuovi orizzonti alle potenze europee. Inghilterra, Spagna, Francia e Portogallo iniziarono una vera e propria "corsa" all'occupazione e allo sfruttamento delle nuove lande. Spedizioni di soldati e avventurieri vennero organizzate e inviate a esplorare i quattro angoli del globo, spesso seguite a breve da coloni e mercanti. Sebbene la superiorità militare degli europei sulle popolazioni indigene fosse schiacciante, non c'è dubbio che le armi da fuoco fornirono il vantaggio decisivo contro avversari la cui tecnologia militare andava dall'età della pietra a quella del bronzo (senza considerare il timore reverenziale suscitato da ordigni che sputavano fuoco e ferro rovente...) Intanto anche in madrepatria scoppiava l'occasionale conflitto, e le ramificazioni di tali guerre il più delle volte raggiungevano le colonie dei contendenti, con attacchi navali alle linee commerciali, scontri locali e alleanze estemporanee con i potentati del luogo (che speravano di trarre vantaggi dall'amicizia con gli invasori europei).

Questo periodo è splendidamente narrato da *Europa Universalis II*, il capolavoro di Paradox che pone il giocatore al comando di una nazione dal 1419 (al culmine della guerra dei 100 anni) fino al 1820. Il gioco considera fattori militari, economici, diplomatici e tecnologici, e consente di affrontare oltre 400 anni di storia al timone sia di una grande potenza come Inghilterra o Spagna, sia di nazioni più esotiche (Giappone, Cina...) o minori (regni africani, nazioni dei nativi nordamericani, califfati...) È un titolo che richiede pazienza, ma estremamente gratificante, come confermano quasi cinque anni di popolarità ininterrotta e un sostegno eccezionale da parte della comunità (**www.paradoxplaza.com**). Anche *Age of Empires III* di Microsoft (**http://www.ageofempires3.com/**) si occupa del periodo coloniale, sebbene con la struttura classica degli RTS e limitandosi a proporre lo scenario delle Americhe e dei Carabi. Chi conosce la serie *Age of* ritroverà in questo titolo una giocabilità immediata, splendidi paesaggi entro cui si muovono le nostre unità, e numerosi elementi che contribuiscono a restituire l'atmosfera del periodo, come piste carovaniere, tribù di indigeni, esploratori e molti altri.

American Conquest (**http://www.halifax.it/best/americanconquest/storia.htm**) di CDV è un altro RTS che si occupa della storia del Nuovo Continente dallo sbarco di Colombo alla guerra tra Stati Uniti e Inghilterra del 1812. Le mappe immense permettono di schierare il numero record di 16.000 unità, e sono presenti quasi tutti i popoli che parteciparono alle guerre americane: non solo gli europei, ma anche civiltà locali come Inca, Aztechi e Irochesi. *Birth of America* di AGEOD (**http://www.ageod.com/**) sposta l'azione leggermente più avanti nel tempo, occupandosi delle guerre Franco-Indiane e della Rivoluzione Americana; progettato dal francese Philippe Thibaut, uno degli autori di *Europa Universalis*, offre una mappa che va dal Quebec alla Florida divisa in oltre 700 province con vari livelli di sviluppo culturale. Il giocatore comanda eserciti regolari, milizie, gruppi di nativi e flottiglie in dieci scenari strategico/operazionali con turni da un mese. Un vero gioiello che non dovrebbe essere trascurato anche da chi non ha un interesse specifico per il periodo. Delle stesse guerre si occupa (su scala però

La passione fa sovente un pazzo dell'uomo più abile, e rende spesso abili i più sciocchi – **François de la Rochefoucauld**

tattica e movimento a esagoni/turni) HPS Sims (**http://www.hpssims.com**) con la propria collana *Early American Battles*, che al momento include *1776*, *1812* e *The French and Indian War*. Infine chi è più interessato agli intrighi e alle avventure nel Mar dei Caraibi all'epoca dei pirati dovrebbe orientarsi su *Port Royale II* di Ascaron (**http://www.ascaron.com/gb/portroyale2/**), l'evoluzione di *Patrician III* che consente a ogni avventuriero virtuale di forgiare un impero personale sul filo del commercio, della spada e del cannone.

L'ERA DEGLI SHOGUN

Ben strana è la storia del Giappone in questo periodo: i primi contatti con gli europei introdussero le armi da fuoco anche nella terra del sol levante, e ciò diede inizio a un periodo militare della durata di alcuni decenni in cui le tecniche di combattimento giapponesi sembravano avviate a seguire la strada di quelle europee – e che ebbe il suo culmine nella Battaglia di Nagashino del 1575 (ricostruita nel capolavoro cinematografico di Akira Kurosawa "Kagemusha: l'Ombra del Guerriero e, curiosamente, popolarissima negli strategici per console come *Kessen III* e *Samurai Warriors*). L'unificazione delle isole sotto lo Shogun Tokugawa, però, bloccò lo sviluppo delle armi da fuoco in Giappone. Intuendo (correttamente) che esse minacciavano le fondamenta del sistema feudale su cui il suo potere poggiava, Tokugawa bandì con successo qualunque tipo di arma basata sulla polvere da sparo. Per secoli, la società e le guerre in Giappone tornarono "indietro nel tempo" al periodo medievale.

Shogun: Total War di Creative Assembly (**http://www.totalwar.com/**) è il gioco definitivo sulle guerre intestine giapponesi dal 1530 in avanti: samurai, ninja, monaci guerrieri e semplici contadini combattono agli ordini dei feudatari rivali con battaglie in tempo reale che si svolgono in belle mappe in 3D, mentre la parte strategica consente di condurre intrighi diplomatici e di occuparsi di reclutamento e economia. L'espansione *Mongol Invasion* fa un passo indietro, offrendo una visione della guerra in queste regioni nei secoli appena successivi all'anno 1000. Questi giochi sono oggi venduti a un prezzo davvero interessante nella collezione *Total War: Eras*, che include anche *Rome: TW* e *Medieval: TW* con le rispettive espansioni.

MARE LORUM

Fino alla scoperta dell'America, le flotte delle potenze europee avevano operato soprattutto nelle acque costiere intorno al Vecchio Continente, ma l'espansione oltremare richiese la progettazione di una nuova generazione di vascelli: navi in grado di superare gli oceani, di sopravvivere per lungo tempo lontane da porti amici, di potersi difendere dagli attacchi di navi avversarie e capaci di trasportare enormi carichi di merci, materiali per la costruzione di colonie e soldati. Nacquero così caravelle, galeoni, fregate e "navi di linea" (così chiamate perché la tattica standard era formare una lunga fila di vascelli e bombardare sistematicamente gli avversari con i cannoni posti sulle fiancate). Le navi potevano essere catturate da gruppi di soldati lanciati "all'arrembaggio", azione che trasformava i ponti dei velieri in campi di battaglia; questo condusse alla nascita della "fanteria di marina", ovvero soldati specializzati addestrati a combattere in mare, e, in caso di necessità, di sbarcare e eseguire azioni a terra. Inoltre iniziò a svilupparsi la tattica del bombardamento navale come preparazione e appoggio di operazioni sulla costa.

Salvo! di Shrapnel Games (**http://www.shrapnelgames.com**), è probabilmente il miglior titolo dedicato a un periodo un po' trascurato dagli sviluppatori. La grafica 3D e un sistema di controllo discreto consentono la ricostruzione di azioni navali tattiche dal XVII al XIX secolo. I russi di Akella avevano a suo tempo pubblicato *Age of Sails II* e il suo seguito *Privateer Bounty* (**http://www.akella.com/en/**), ma, sebbene interessanti, questi giochi sono stati un po' penalizzati da meccaniche non molto fluide e da numerosi bug (soprattutto nel campo dell'IA). Ora Matrix Games (**http://www.matrixgames.com**) dovrebbe essere al lavoro su un aggiornamento dell'originale *Age of Sails* di Talonsoft, ma i dettagli al momento sono scarsi.
GMCST

LA RIVOLUZIONE AMERICANA

Tradizionalmente si indica il 1776 come data d'inizio della rivolta che pose fine al dominio inglese in Nord America e segnò la nascita degli Stati Uniti, anche se scontri tra patrioti coloniali e regolari inglesi erano già avvenuti nel 1775 a Lexington e Concord. Il 4 luglio 1776 le tredici colonie americane firmarono la famosa "Dichiarazione di Indipendenza", e la rivoluzione vera e propria ebbe inizio. Un fatto poco apprezzato è che l'esercito rivoluzionario, sotto il comando del generale George Washington, durante la prima fase della campagna venne praticamente sconfitto ovunque, e costretto a abbandonare New York e Philadelphia agli inglesi. La vittoria di Saratoga, nell'ottobre 1777, ristabilì in parte l'equilibrio, e convinse la Francia a entrare in guerra a fianco degli Stati Uniti. Gli inglesi avanzarono comunque verso le colonie del sud, ma la loro flotta subì una sconfitta decisiva da parte dei francesi nella battaglia di Chesapeake. Intrappolato a Yorktown, l'esercito inglese fu definitivamente sconfitto da Washington il 19 ottobre 1781. Non più supportato dal proprio parlamento, re Giorgio III di Inghilterra fu costretto a riconoscere l'indipendenza della nuova nazione.

Giochi in cui si può simulare la Rivoluzione Americana: tutte le battaglie della guerra possono essere rigiocate (insieme a un rudimentale sistema di campagna strategica) in *1776* di HPS Sims (mentre la parte strategica, come detto, è splendidamente ricostruita da *Birth of America*).


Dai fertili Paradox, *Europa Universalis* è il più completo strategico che tratta questo periodo.





PERIODO NAPOLEONICO 1796-1815

Soltanto il Duca di Marlborough condivide con Napoleone Bonaparte l'onore di avere un periodo storico definito con il suo nome. L'epopea napoleonica è durata pochissimo, in relazione ad altri periodi, ma i vent'anni che la compongono sono consegnati alla Storia quasi come una leggenda. **Mike Ortolani** ci guida sui campi di battaglia al seguito dell'Imperatore dei francesi







***P**ensore o Nopaleone Bonoporte vuol dire, in modo quosi outomotica, pensare o grandi eventi bellici, compi di battaglio disseminoti di feriti oganizzanti, scoriche di fucilerie, rambo di connoni, miglioio di covolli ol goloppo. In uno porolo: ollo guerra.*

Se è certamente vero che i circa dieci onni del suo Impero sono stati corotterizzoti da conflitti incessonti, è onche innegobile che Bonoporte non era solo un "Imperatore soldoto", proprio come prima di lui era stoto un "Re Saldato" Federico il Gronde, che tro l'oltro fu uno dei suoi miti di gioventù. Nopoleane promosse lo sviluppo culturole, poiitico e sociole o ogni livello e promulgò leggi che, raccolte nel celebre "Codice Civile" fonno sentire il loro influsso oncora oggi nello Francio moderno. Anche in Itolio l'opera del "piccolo corso" trovo molti riscontri. Nopoleone spinse e occelerò i lovori di campletamento dei Duomo di Milono, si occupò di urbanistica, di sistemi per l'innovoziane dell'irrigazione dei compi in


Le colonne di fanteria coperte dagli schermagliatori danno un'idea della precisione storica della serie *Battleground*. Solo per wargamer professionisti.

agricoltura e di una quantità immane di altre questioni a ogni livello, grazie alla sua prodigiosa e quasi miracolosa energia fisica e mentale. Nonostante ciò, bisogna ammettere, la sua figura è passata alla Storia quasi soltanto per le guerre che si trovò a combattere principalmente in Europa, con una breve digressione "esotica" in Egitto in cui trovò il tempo, oltre che di combattere la celebre Battaglia delle Piramidi, anche di entrare negli annoli dell'archeologia grazie al ritrovamento della Stele di Rosetta.

Dalla vittoria di Lodi, datata 10 maggio 1796, alla sconfitta di Waterloo del 1815 più di cento battaglie e innumerevoli scontri minori hanno dato vita al mito di Napoleone. A esclusione delle sconfitte di Lipsia e di Waterloo, quando ormai la parabola discendente dell'astro napoleonico era prossima o concludersi, l'armata francese al comando di Bonaparte sbaragliò ogni nemico, ogni generale e ogni esercito si fosse trovata di fronte. Fu proprio Waterloo, la piccola cittadina belga a pochi chilometri da Bruxelles, il teatro di quella che il grande romanziere Victor Hugo definì "La giornata del Destino". Tali e tanti furono gli eventi che congiurarono contro l'armata francese nel corso di quella giornata, infatti, da far credere che fu proprio il Destino a decidere che Napoleone Bonaparte dovesse cadere, e insieme a lui l'Impero che aveva creato.

Gli aneddoti relativi a Waterloo e a tutto l'epopea napoleonica in generale sono incalcolabili. Vale davvero la pena immergersi nella lettura di qualche testo specifico per godere non solo della cronaca delle battaglie, ma anche delle descrizioni dei personaggi che hanno accompagnato Napoleone nello sua avventura. Consigliamo, tra tutti, il più autorevole tra gli esperti del periodo napoleonico: sir David Chandler e il suo "Le Campagne di Napoleone". Esaustivo e piacevole come un romanzo, le sue altre mille pagine scorrono rapidamente tra avventure, fatti d'arme, trucchi, drammi, leggende e incredibili personaggi come i marescialli Michel Ney, il "coraggioso tra i coraggiosi", l'abile André Masséna, l'impagabile Gioacchino Murat al comando della sua cavalleria e tantissimi altri.

Quella napoleonica è anche un'epoca di grandezze e splendori, dove le uniformi dei soldati sono di una tale eleganza da trasformare le battaglie quasi in parate militari, dove gli ufficiali cavalcano cavalli bianchi dalle gualdrappe sgargianti e dorate e dove i destini di una nazione potevano essere decisi in una sola fatidica giornata. In conclusione, quindi, abbiamo un grande condottiero, personaggi di grande spessore, splendide uniformi, immense e spettacolari battaglie ricche di tattica e di azione: sembrano gli ingredienti ideali per un videogioco di grande successo, eppure...tra le tante proposte e i diversi titoli, forse ancora oggi non possiamo dire di avere visto il gioco definitivo sulle guerre napoleoniche.

AUSTERLITZ, 2 dicembre 1805

È la battaglia che più di ogni altra ha contribuito a creare il mito di Napoleone, grazie anche a un abile lavoro di propaganda. Mostratosi dimesso e in difficoltà davanti agli emissari russi e austriaci, Napoleone attirò l'armata alleata in una trappola mortale, facendo credere di trovarsi in una posizione di svantaggio e calcolando invece alla perfezione i tempi e i modi dell'attacco. La vittoria fu totale e causò la rottura dell'alleanza tra Austria e Russia. Un vero capolavoro di arte militare ancora oggi oggetto di studi.

Giochi in cui si può simulare Austerlitz: *Napoleon's Greatest Victory* propone lo scontro frazionato in scenari, mentre *Cossacks 2* si limita alla fase culminante della battaglia: l'assalto al Pratzen.



CONSIGLI STRATEGICI

LA MANOVRA AGGIRANTE

Fin dal tempo degli antichi, colpire il nemico ai fianchi è sempre stato l'obiettivo principale di ogni generale. Nell'epoca napoleonica era particolarmente importante in quanto un esercito schierato su una distanza media di cinque/dieci chilometri per attaccare in una direzione specifica non avrebbe potuto cambiare il proprio fronte in nessun modo e sarebbe incorso in un disastro. Impegnare il nemico frontalmente dando il tempo a una forza cospicua di effettuare una manovra avvolgente su uno dei due fianchi fu una manovra che Napoleone eseguì spesso e che, se ben congegnata, può portare a una vittoria rapida. La contromossa è quella di coprire i fianchi dell'esercito "ancorandoli" a boschi, villaggi o fiumi intransitabili.

BATTAGLIE DA TAVOLO

Volete provare a fare meglio di Napoleone giocando a qualcosa di diverso da un videogioco e non vi va di dipingere o imparare regolamenti complessi? Un salto



a *Board Game Geek* **(www.boardgamegeek.com)** vi farà scoprire un mare di giochi dedicati a Napoleone e le sue battaglie. Noi segnaliamo *Napoleon in Europe* della *Eagle Games*, semplice, elegante e pieno zeppo di soldatini da schierare su una gigantesca mappa dell'Europa.

SI CONFINI DELLA GLORIA

Aldilà delle differenze date dall'ambientazione e dal periodo storico che si cerca di ricreare, c'è una distinzione netta tra i vari titoli

CONSIGLI STRATEGICI

LA POSIZIONE CENTRALE

Napoleone si trovò spesso a combattere in condizioni di pesante inferiorità numerica. Quando questa condizione diventava evidente al punto di mettere l'esercito francese nella necessità di affrontare due armate, come accadde durante i 100 giorni, la tattica di Napoleone consisteva nell'incuneare il proprio esercito in una posizione centrale tra i due avversari, separandoli e sconfiggendoli separatamente. Questo consentiva a Napoleone di ottenere una superiorità locale sulle forze in campo, che il più delle volte risultava decisiva grazie anche alle sue migliori capacità di comando e all'abilità delle sue truppe.



Grazie al genio di Sid Meier, è stato possibile usare un motore grafico che rendesse in modo accettabile le uniformi e i reparti in battaglia nel gioco *Waterloo* di Strategy First.

LA GUERRA PER GIOCO

Il termine corretto da usare per definire questi appassionati è *Reenactors*. Sono persone alle quali leggere o giocare con i soldatini non basta più e vogliono provare in prima persona l'emozione di vestire una divisa storica e ricreare, ovviamente per gioco, le battaglie più famose. Uno dei più famosi gruppi italiani dedicati a questo strano ma affascinante hobby è il *Primo Leggero* (www.primoleggero.it). Se volete impersonare un granatiere o un fuciliere ad Austerlitz, questo è il posto giusto dove cercare.



strategici che popolano il panorama dei giochi per PC: "Turni" e "Tempo Reale". La disputa tra gli appassionati del periodo napoleonico a proposito dell'opportunità di usare l'uno o l'altro sistema per meglio rappresentare i conflitti del primo '800 è ancora aperta e non sembra aver trovato un vincitore. Il sistema a turni ha l'indiscutibile vantaggio di rendere meglio la precisione storica, l'organico dei reggimenti e il rigore di una vera simulazione che prende in esame elementi come la gittata delle armi, il morale delle truppe, la qualità dei generali e persino, per i più esigenti, l'influenza del terreno sui movimenti e il valore offensivo e difensivo delle formazioni impiegate sul campo di battaglia. Soprattutto, il gioco a turni consente l'accurata pianificazione di una tattica anche molto complessa senza l'assillo di dover compiere le proprie azioni velocemente. In un gioco in tempo reale, tutti questi elementi sono più o meno presenti allo stesso modo, ma il giocatore non è chiamato a occuparsene in prima persona. Per usare un esempio, in un sistema a turni è come se giocassimo un gioco di guerra da tavolo dove il risultato di uno scontro tra due formazioni avversarie è dato dal confronto tra numerose tabelle e comparazione dei valori delle truppe in campo: il giocatore effettua i calcoli necessari, lancia i dadi e controlla il risultato. In una partita in tempo reale il computer si occupa di tutti i calcoli e ci fornisce il risultato già pronto, rendendo molto più veloce lo scorrere dell'azione. Giocando in tempo reale, per la natura stessa di questi titoli, molti dettagli vengono sacrificati a beneficio di una giocabilità più immediata. Sono



L'influenza del terreno sui movimenti era un elemento cruciale nella guerra napoleonica. Muovere la cavalleria su terreno difficile non era certo agevole, e non era nemmeno una buona idea.

EYLAU, 8 febbraio 1807

È la battaglia più sanguinosa dell'intera epopea napoleonica, ma paradossalmente anche la più inutile tra quelle combattute. Napoleone si scontrò con il coriaceo generale russo Benningsen in condizioni metereologiche terribili, tra la neve e il fango. Nessuno dei due eserciti riuscì a prevalere sull'altro e i francesi vennero salvati dal disastro da una spettacolare carica di cavalleria: ottanta squadroni dei migliori corazzieri al comando di Murat spezzarono il fronte russo senza però riuscire ad averne ragione. Entrambi gli eserciti si ritirarono esausti lasciando un numero incalcolabile di morti e feriti alle loro spalle ed entrambi reclamando la vittoria della giornata.

Giochi in cui si può simulare Eylau: non esiste un gioco specifico sulla battaglia, anche se *Cossacks 2* ne propone una versione piuttosto limitata tra i suoi scenari storici. L'unica speranza è che la prossima espansione del gioco, *Battle for Europe*, contenga il tanto sospirato editor di scenari che permetta di ricreare almeno l'eroica carica dei corazzieri.



Il solo cappello di Napoleone vale ventimila uomini sul campo di battaglia – Arthur Wellesley duca di Wellington

BORODINO, 7 settembre 1812

L'ultimo tentativo del maresciallo Kutuzov di fermare l'avanzata francese davanti a Mosca si concretizzò nella gigantesca battaglia di Borodino, detta anche della Moscova, combattuta tra quasi trecentomila uomini. Lo scontro è caratterizzato dalla linea difensiva russa che comprendeva ben tre fortificazioni campali sulle quali i tentativi di assalto francesi andarono ripetutamente a infrangersi. La battaglia, che costò circa 60.000 caduti, fu vinta da Napoleone, che entrò a Mosca dopo pochi giorni soltanto per trovarla deserta. La successiva ritirata da Mosca segnò la fine dell'astro napoleonico ben prima della battaglia di Waterloo. Degli oltre seicentomila uomini partiti per la Russia solo poche migliaia fecero ritorno.

Giochi in cui si può simulare Borodino: Il sesto episodio della serie *Battleground, Napoleon in Russia*, è dedicato nello specifico a questa battaglia, ma le dimensioni dello scontro sono tali che non c'è speranza di ricrearla in modo adeguato su un monitor.



due filosofie contrapposte in grado di accontentare e scontentare tutti allo stesso tempo, ed è forse per questo che gli sviluppatori di videogiochi non hanno mai preso una direzione precisa in proposito, con la conseguenza che i giochi napoleonici, nonostante il progresso tecnologico favorisca sempre più i giochi rapidi e visivamente spettacolari, continuano ad avere titoli che privilegiano il sistema a turni.

In questa breve panoramica attraverseremo una decina di anni di storia del videogioco, più o meno quanti ne durò l'Impero di Bonaparte, alla scoperta dei più interessanti titoli dedicati alle battaglie di Napoleone. Abbiamo deciso di partire dal lontano 1993 e da *Fields of Glory*, di *Microprose*. Pur con dei limiti seri a livello di Intelligenza Artificiale e una grafica a dir poco incerta, per l'epoca si trattava del primo gioco che permetteva di giocare una battaglia napoleonica in tempo reale. Per inciso questo è anche uno dei primi giochi in tempo reale in assoluto. *Fields of Glory* ci metteva al comando dell'Armée du Nord nella campagna dei 100 Giorni, con la possibilità di giocare le ultime battaglie di Napoleone: Ligny, Quatre Bras, Wagnee e Waterloo, con in più una battaglia fittizia a Nivelles. Il progetto era ambizioso, ma probabilmente la tecnologia dell'epoca non permetteva ancora di simulare uno scontro così complesso in tempo reale su PC. Il gioco, naturalmente, non è più disponibile attraverso i canali ufficiali, ma una ricerca in Internet rivela alcuni siti di abandonware che consentono di scaricarlo gratuitamente. È un gioco DOS, quindi avrete bisogno di un

CONSIGLI STRATEGICI

IL MORALE

I meccanismi che impediscono a un uomo di darsi alla fuga durante una battaglia sono complessi e delicati, ma non infallibili. Anche il miglior soldato può fuggire se abbandonato a se stesso, senza protezione e in una situazione insostenibile. Napoleone curava nel minimo dettaglio i suoi piani proprio per fare in modo che ogni battaglione godesse del supporto di almeno un'altra unità combattente nelle immediate vicinanze. Mandare le truppe al massacro, oltre che essere inutile da un punto di vista tattico, è anche il miglior modo per far crollare il loro morale, e il morale dei soldati è quello che permette ai generali di vincere le battaglie.





È difficile pensare che questa schermata sia tratta da un mod per *Rome: Total War*. Gli artiglieri russi sono correttamente rappresentati con mostrine e filettature rosse.



Grazie alla comoda interfaccia di *Waterloo* ogni reparto era facilmente identificabile. La parte centrale inferiore dello schermo riportava le indicazioni sull'unità a livello di brigata.



Qualche imprecisione storica: un gruppo di schermagliatori non avrebbe mai potuto annientare una carica di dragoni in questo modo nella realtà, ma la giocabilità richiede compromessi.

Banaporte è certamente un gran vincitore di battaglie, ma al di fuori di questo qualunque generale è abile quanto lui - Chateaubriand

CONSIGLI STRATEGICI

IL COORDINAMENTO

Organizzare un attacco basandosi soltanto su una delle proprie specialità è un sistema certo per andare incontro a una sconfitta. Numerosi piani brillanti sono falliti proprio a causa della mancanza di cavalleria per sfruttare le aperture del fronte avversario o dell'assenza dell'artiglieria per fiaccare la resistenza delle posizioni difensive prima dell'assalto. Cavalleria, fanteria e artiglieria vanno coordinate perché ognuna tragga beneficio dall'azione dell'altra. Napoleone lo aveva capito e organizzò il proprio esercito con il sistema dei Corpi d'Armata: piccoli eserciti in miniatura che contenevano aliquote di fanti, cavalli e cannoni proprio per far fronte a qualsiasi evenienza.



emulatore adatto e di un po' di pazienza per farlo funzionare con XP, ma nei suoi sei megabyte scarsi c'è il Napoleone degli esordi su PC e potrebbe valerne la pena.

Per rivedere l'Imperatore in azione bisogna attendere ben quattro anni e a riportarlo in auge è questa volta Talonsoft, che nella sua celebre serie *Bottleground* dedica nel 1997 ben due uscite alle guerre napoleoniche: *Prelude to Waterloo* e *Napoleon in Russia*. Il primo è dedicato alle battaglie che precedono la rocambolesca sconfitta finale in Belgio, mentre il secondo raffigura l'epico scontro di *Borodino*, poco prima della disastrosa ritirata da Mosca. Questa volta la meccanica è a turni su mappa esagonata. I "puristi" considerano ancora oggi questi due titoli tra i migliori simulatori dedicati alle guerre napoleoniche, ma per chi privilegia un minimo di azione può risultare inconcepibile passare ore a spostare una per una le brigate di un singolo corpo d'armata. Anche questi titoli sono ormai fuori produzione, ma con un po' di fortuna si possono ancora trovare in qualche "cestone" di avanzi di magazzino nelle grandi distribuzioni. Il sistema operativo era Windows 3.x.

Dopo due tentativi, l'Imperatore cade di nuovo nell'oblio. Portare la maestà delle sue battaglie su PC, evidentemente, non è più considerato un compito facile. Per sollevare le sorti di un Grande ci vuole un altro Grande, ed è appunto *Sid Meier*, uno dei più grandi creatori di videogiochi di tutti i tempi a essere indirettamente responsabile del ritorno di Napoleone dall'esilio. Il suo *Sid Meier's Gettysburg*, brillante gioco strategico

LIPSIA, 16/19 ottobre 1813

Il disastro di Russia ebbe due conseguenze: l'indebolimento della potenza militare francese e la fiducia da parte degli alleati che Napoleone poteva essere battuto. Si formò così la sesta coalizione, con non meno di sei eserciti schierati contro quello francese, che culminò nell'enorme battaglia di Lipsia, detta anche Battaglia delle Nazioni. In inferiorità numerica di almeno due a uno, Napoleone tentò di resistere alla pressione alleata fino a quando la sconfitta divenne inevitabile. La battaglia è importante non solo per le spaventose cifre (si parla di circa centomila caduti), ma anche perché fu quella che segnò la fine dell'Impero. Napoleone fu costretto ad abdicare e a raggiungere il suo esilio all'isola d'Elba.

Giochi in cui si può simulare Lipsia: nessuno al momento. L'espansione di *Cossacks 2* conterrà tra i suoi scenari storici anche la battaglia di Lipsia, benché sia difficile immaginare una ricostruzione che possa in qualche modo raffigurare l'enormità della battaglia.



Les Grognards, sviluppato da Jean Michel Mathé, non sembra avere problemi nel gestire l'artiglieria. Quella raffigurata qui è artiglieri di linea con tanto di traini.



Una mischia di cavalleria. In primo piano si riconoscono un ussaro francese impegnato in duello con un corazziere austriaco. Da notare la quantità di figure in movimento.



La cavalleria schierata attende di entrare in azione. Pur non raggiungendo i picchi della serie Total War, la grafica di Les Grognards svolge egregiamente il proprio compito.

Quello che Napoleone ha perso è l'ambizione. Se fosse rimasto un semplice ufficiale d'artiglieria, sarebbe ancora sul trono - Henri Monnier

WATERLOO, 18 giugno 1815

Cinquantamila morti in poco più di otto ore. Questo costò l'ultima battaglia di Napoleone a Waterloo. Fuggito dall'Elba, Napoleone tentò di rompere l'accerchiamento alleato incuneando il suo piccolo esercito tra quello prussiano e quello inglese. Sconfisse i prussiani di Blücher a Ligny, ma si scontrò col duca di Wellington il giorno successivo. Alle sei di sera, quando il fronte britannico aveva ormai ceduto, il provvidenziale intervento dei prussiani sul fianco destro francese provocò il disastro e la sconfitta. Più che una battaglia, Waterloo è un dramma epico, una leggende di cui ancora si parla a due secoli di distanza.

Giochi in cui si può simulare Waterloo: praticamente ogni gioco dedicato a Napoleone contiene in qualche modo la battaglia di Waterloo. *Imperial Glory* ne propone una versione lampo, mentre la serie *Bottleground* ne ricrea il preludio. Sarà, nuovamente, *Battle for Europe* a contenerne un inedito scenario storico che, speriamo, renda giustizia all'evento.





Un reparto di fanteria leggera in linea di fuoco. Il diverso colore dei pennacchi sugli Shako indica le differenti compagnie di appartenenza dei soldati di un reggimento.

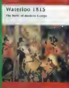
dedicato alla Guerra Civile Americana, fornisce il motore grafico ideale per un gioco napoleonico. Se ne incarica la *Strategy First*, che nel 2001 produce *Waterloo: Napoleon's Last Battle*. È ancora una volta l'ultima sconfitta a fare da sfondo all'azione, questa volta in tempo reale, che ci viene proposta. La grafica è, per l'epoca, più che accettabile e la precisione storica non manca, tanto che le truppe francesi vestono correttamente l'uniforme scarna del 1815. La giocabilità è di ottimo livello. Il titolo incontra un certo favore, tanto che l'anno successivo la *Shrapnel Games* propone, con lo stesso motore grafico, *Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory*. Oltre a una grafica leggermente più definita e a qualche miglioria nella giocabilità non ci sono differenze sostanziali con il gioco di Strategy First, ma se non altro questa volta possiamo finalmente guidare il "Piccolo Caporale" in una vittoria e l'incontro con l'ostico Wellington a Waterloo non è il teatro dello scontro. Purtroppo non ci sono più speranze di recuperare questi giochi. I siti di Strategy First e di Shrapnel Games li danno come fuori produzione e l'unica speranza è, ancora una volta, tentare il canale dei siti "abandonware" o "underdogs". Un vero peccato.

NUOVE CAMPAGNE, NUOVE SFIDE

La comparsa sulla scena di un gruppo di sviluppatori chiamati Creative Assembly, ha illuso per qualche tempo gli appassionati del periodo napoleonico con la possibilità di vedere finalmente realizzati i propri

PER SAPERNE DI PIÙ

Siete alla ricerca di informazioni su una battaglia specifica o su un esercito o, addirittura, su un particolare reggimento di cavalleria? I libri della collana *Osprey* sono riconosciuti come il punto di riferimento principale e più affidabile per questo genere di informazioni. Un salto al sito ufficiale (**www.ospreypublishing.com**) e saprete subito se ciò che cercate è disponibile. I volumi Osprey non si trovano, di solito, nelle normali librerie, ma solo in quelle specializzate. Possono comunque essere acquistati online direttamente al sito. Se poi volete un referente italiano, allora puntate il browser al sito della *Libreria Militare* (**www.libreriamilitare.com**).





Alcune battaglie storiche sono disponibili già pronte da rigiocare. Tra queste la Battaglia delle Piramidi è certamente la più insolita ed esotica, ma non per questo meno drammatica.

CONSIGLI STRATEGICI

LA CAVALLERIA

Alcuni strateghi hanno definito, non senza ragione, la cavalleria del periodo napoleonico come "una formidabile pistola armata con un solo colpo". Ciò è in parte vero a causa della necessità delle grandi masse di cavalleria di agire in modo ordinato. Dopo una carica, riorganizzare migliaia di uomini e cavallo nel caos di una battaglia è un compito di immane difficoltà. Inoltre, i cavalli si stancano e perdono slancio. La cavalleria napoleonica era divisa in leggera e pesante. La prima aveva compiuti di ricognizione e inseguimento, mentre la seconda sfruttava l'effetto psicologico di una marea in grado di far tremare il terreno a miglia di distanza rompendo il morale del nemico.



La guerra non è altro che un duello su vasta scala – **Carl Von Clausewitz**

CONSIGLI STRATEGICI

LE FORMAZIONI
Prima di Napoleone, la principale forma di combattimento europea era la cosiddetta formazione lineare: interi reggimenti di uomini schierati spalla contro spalla che avanzavano e facevano fuoco come un unico elemento. Napoleone introdusse numerosi varianti, la principale delle quali era l'Ordine Misto, che prevedeva due colonne ai fianchi della linea principale. La colonna muove più rapidamente e ha una maggiore efficacia negli assalti, la linea consente di sviluppare un maggior volume di fuoco, mentre il quadrato è il modo migliore di proteggersi dalle cariche di cavalleria. Adottare la formazione giusta al momento giusto è la chiave della vittoria.

sogni. Non c'era dubbio che *Shogun Total War*, e ancor più il successivo *Medieval Total War* avessero bisogno soltanto di un minimo di maquillage per diventare quello che sarebbe stato il gioco napoleonico perfetto. Così non è stato, poiché Creative Assembly ha deciso di non superare, almeno per ora, il limite delle guerre combattute a colpi di spada. Il prossimo *Medieval 2* lo conferma, anche se la presenza di qualche archibugio del periodo rinascimentale ci lascia ancora qualche speranza, dopotutto poco meno di tre secoli separano le Guerre d'Italia del 1525 dalla Campagna d'Italia del Generale Bonaparte!

Nel 2005, a tre anni di distanza dalla battaglia di Austerlitz ricreata da Shrapnel Games, l'Imperatore tornava a fare parlare di sé e i tempi erano ormai maturi per qualcosa di veramente grandioso. Far muovere migliaia di soldati su un monitor non era più un problema e simulare le traiettorie e il fuoco dell'artiglieria non avrebbe più dovuto essere un compito così complesso, come affermarono i Creative Assembly interrogati a proposito di un gioco napoleonico della loro serie *Total War*, giustificandosi con le difficoltà di simulare correttamente il tiro dei cannoni. In realtà la maggiore potenza di calcolo dei PC, il procedere della tecnologia e l'aumentata capienza degli hard disk rendeva possibile aumentare lo scopo di un gioco napoleonico introducendo l'elemento strategico accanto a quello tattico. La serie *Total War*, per chi non la conoscesse, è proprio basata sul fondamento di una mappa dove si pianificano i movimenti strategici delle armate in un contesto molto ampio, l'intero Giappone piuttosto che l'Europa, e una visione tattica della singola battaglia dove si muovono fisicamente i reparti impegnati nello scontro. Questo aspetto è importantissimo se riferito a un condottiero come Napoleone, che ha fatto della mobilità delle truppe e della visione strategica dell'intero teatro europeo la sua arma vincente. La sfida venne raccolta da Eidos e più nello specifico dai Pyro Studio, che proprio nel 2005 crearono un gioco in molti aspetti simile a quelli della serie *Total War*. Il gioco si chiamava

MARK CHURMS

Le immagini a corredo dei box "Consigli Strategici" sono opera di Mark Churms, artista specializzato nella realizzazione di dipinti a soggetto militare. Tutte le immagini sono protette dal copyright ©MarkChurms.com e sono qui proposte per gentile concessione dell'autore.
Mark Churms è autore, tra le altre cose dell'illustrazione del gioco *Empire Earth*. Per visionare e acquistare le sue opere, puntiamo il browser al sito www.markchurms.com e rifacciamoci gli occhi.




Le meccaniche di gioco prevedono la conquista di villaggi per sfruttare la produzione di materie prime. Un concetto intrigante in termini di gioco, ma che limita la grandezza delle battaglie.


I reparti schierati sono uno spettacolo magnifico in *Cossacks 2*. Si potrebbe discutere sulla precisione delle uniformi, ma l'effetto generale è davvero notevole.


Una carica di cavalleria poteva certamente dare luogo a situazioni di caos assoluto sul campo di battaglia. Allo stesso modo in *Cossacks 2* è difficile gestire questo tipo di eventi.

Una guerra, persina quella che riparta la vittaria più campleta, è una sfartuna nazianale – **Helmuth von Moltke**


L'impatto grafico di *Imperial Glory* è certamente superiore a quello di qualsiasi altro gioco napoleonico presentato in queste pagine: un vero spettacolo!


La mappa strategica di *Imperial Glory* deve molto alla serie *Total War*, dalla quale trae numerosi elementi. Anche l'interfaccia e i comandi non si discostano molto.

Imperial Glory. Un brivido di eccitazione corse sulla schiena degli appassionati alla visione dei battaglioni schierati in linea e in colonna di marcia, con le bandiere al vento e le baionette scintillanti come quelle delle divisioni Vandamme e St. Hilaire sulla collina del Pratzen, la mattina della battaglia di Austerlitz. La mappa strategica proponeva una visione d'insieme dell'Europa e il giocatore aveva la possibilità di scegliere la propria nazione tra le cinque superpotenze dell'epoca: Gran Bretagna, Francia, Russia, Austria e Prussia. A ogni turno di gioco era necessario occuparsi delle varie opzioni diplomatiche o di costruzione, addestramento degli eserciti e spostamento delle armate. La battaglia, finalmente in tre gloriose dimensioni, avveniva invece in un'ambientazione che poteva essere ricondotta ai principali eventi dell'era napoleonica, tra steppe, pianure e zone collinari, senza dimenticare le distese desertiche dell'Egitto e le innevate lande russe. Proprio le battaglie rappresentavano però il tallone d'Achille di *Imperial Glory*: frenetiche, rapidissime e quasi incontrollabili.

Tra le battaglie storiche, lo scenario di Waterloo poteva essere terminato in un feroce bagno di sangue di una decina di minuti. Molto divertente dal punto di vista della giocabilità e bellissimo da vedere, ma assolutamente inadeguato per chi era alla ricerca di un minimo, ma proprio un minimo, di fedeltà storica. Interi reparti annientati senza tenere in nessun conto il fattore del morale, uniformi rese imprecise da innumerevoli licenze poetiche, tiro dell'artiglieria fulmineo, cariche inarrestabili e assenza totale di ufficiali in campo resero Imperial Glory un'occasione sprecata. Il gioco è comunque molto bello, se non si


L'Imperatore in azione durante la campagna di Austerlitz. Per i maniaci delle uniformi, sullo sfondo si intravedono i cacciatori a cavallo della Guardia, la scorta personale di Napoleone.


Le bandiere che ondeggiano in modo autonomo sono certo utili, ma non proprio un bello spettacolo, considerando l'importanza dei porta stendardo nelle guerre napoleoniche.


Artiglieri al lavoro. A quanto sembra proprio la simulazione dell'artiglieria è stato il principale ostacolo alla realizzazione di un capitolo napoleonico della serie *Total War*.

Un uomo che non presta attenzione alle necessità dei soldati non dovrebbe comandarli – **Napoleone Bonaparte**



■ Una visione un po' più realistica e qualche correzione nella giocabilità, ma nel complesso *Austerlitz* di Shrapnel Games non si discosta molto dal precedente Waterloo.



■ Le uniformi del 1805 erano abbastanza diverse rispetto a quelle successive. Il gioco ne tiene conto e la fanteria francese è correttamente rappresentata con il caratteristico bicorno.

hanno troppe pretese di storicità, e ne consigliamo certamente una prova. La versione demo può essere scaricata dal sito ufficiale (**www.imperialglory.com**) e il gioco può essere ancora trovato nei negozi.

Dello stesso periodo è *Cossacks 2: Napoleonic Wars* di *CDV*. Erede della pluripremiata serie *Cossacks*. *Napoleonic Wars*, del quale è in uscita l'espansione stand alone *Battle for Europe*, limita l'impianto grafico alle due dimensioni e non offre la spettacolarità visiva di *Imperial Glory*. La sua modalità "Battaglia per l'Europa" non è propriamente il massimo della profondità e generalmente c'è ben poco di napoleonico del modo in cui le battaglie della campagna principale, peraltro dedicata agli inglesi, vengono mostrate.

Nonostante questi limiti, il gioco riesce a divertire e a farsi piacere grazie al gran numero di soldati e a una gestione delle risorse ridotta all'osso, che ci lascia liberi di concentrarci sulla tattica. Il sistema è in tempo reale, ma l'andamento non è quasi mai forsennato e la possibilità di mettere in pausa ci permette di pianificare con calma le mosse da fare. La sezione delle battaglie storiche è abbastanza ricca e ne comprende anche di drammatiche eppure meno note come *Eylau* e *Aspern*. La nuova espansione conterrà anche *Lipsia*, *Borodino* e l'immancabile *Waterloo*.

Per un'esperienza un po' meno militare e un po' più politica, segnaliamo anche *Crown of Glory*, di recente pubblicazione, che ci mette sempre nei panni di Napoleone, ma invece che sul campo di battaglia, ci pone nel suo studio a Le Tuileries, intenti a programmare il futuro della Francia attraverso trattati diplomatici, gestione economica e mobilitazione militare.

Qui l'aspetto relativo alle battaglie, pur presente nella sua versione a turni su mappa esagonata, è decisamente in secondo piano rispetto a quello della gestione pura della nazione, per un titolo che piacerà molto a chi preferisce occuparsi dell'andamento di uno stato piuttosto che di una semplice battaglia, ma che non sarà di grande interesse per tutti gli altri. Come al solito, quindi, qualcuno rimarrà scontento.



■ Anche in questo caso ci troviamo di fronte a una mappa strategica dell'Europa, ma qui l'accento è più sulla gestione economica, politica e diplomatica che non sui campi di battaglia.

UN IMPERATORE SU MISUR

Non è difficile dedurre, a questo punto, che il gioco perfetto sulle guerre napoleoniche potrebbe essere

Chi ha paura d'essere battuto, sia certo della sconfitta
– Napoleone Bonaparte



Tredici anni lasciano il segno anche sul gioco più brillante. Per l'epoca, tuttavia, giocare Waterloo in questo modo sembrava quasi un miracolo.



La visione dall'alto del campo di battaglia in *Fields of Glory* dava un'idea generale della posizione delle truppe durante lo scontro.


Crown of Glory concede poco o nulla alla pura cosmesi grafica. Le sue battaglie sono pane per i wargamer incalliti e rappresentano le truppe come semplici pedine su una mappa.

CONSIGLI STRATEGICI

I MARESCIALLI

La principale causa della sconfitta di Napoleone sul campo è da imputarsi alla mancanza di fiducia che egli riservò ai propri marescialli. Nessuno di loro conosceva il piano dell'Imperatore nella sua interezza e allo stesso modo nessuno di loro era in grado, a parte rare eccezioni come quella del Maresciallo Davout ad Auerstadt, di misurarsi con il nemico in modo indipendente. Se Napoleone avesse confidato maggiormente nei suoi sottoposti, probabilmente molte sconfitte sarebbero state evitate e molte vittorie avrebbero potuto avere conseguenze più decisive. Un solo generale, per quanto abile, può vincere delle battaglie, ma non potrà trionfare in un'intera guerra.



creato prendendo gli aspetti migliori di tutti i titoli fin qui citati. Se nessuno sviluppatore ufficiale ci è ancora riuscito, non è il caso di perdere le speranze. Facciamo un salto al sito di *Battlefront* (**www.battlefront.com**) e diamo un'occhiata a *Les Grognards* per scoprire un gioco che forse non arriverà ai canali di vendita ufficiali, ma che in quanto a rigore storico e precisione non ha nulla da invidiare ai concorrenti più blasonati.

Le immagini sono molto promettenti e l'autore Jean Michel Mathé sta svolgendo un lavoro eccellente per consegnarci il migliore gioco napoleonico possibile. Infine, c'è sempre chi non si è arreso al fatto che un motore straordinario come quello della serie *Total War* non sia stato impiegato per un gioco dedicato all'epopea napoleonica. Un gruppo di programmatori indipendenti che si fanno chiamare The Lordz (**http://lordz.thelordz.co.uk/**) hanno creato dei mod sorprendenti utilizzando l'engine della serie.

Le immagini di *Napoleonic Total War 2* testimoniano che non si tratta di un lavoro improvvisato e che la possibilità concreta di avere un gioco "a misura di Imperatore" non è poi un'utopia.

A quasi due secoli dall'ultima battaglia, insomma, possiamo dire che Napoleone Bonaparte è tutt'altro che un mito dimenticato, e che la comunità dei videogiocatori di tutto il mondo è ancora in attesa di un gioco che renda giustizia alla sua grandezza. ***GMCST***

ESERCITI DA DIPINGERE

Una cosa è vederli sullo schermo, ma un reggimento schierato sul proprio tavolo del soggiorno è completamente diverso. Se avete un minimo di manualità con pennelli e colori, scoprirete che non c'è hobby più bello, piacevole e appassionante di collezionare armate in miniatura. I produttori di soldatini in piombo sul periodo napoleonico sono numerosissimi. Noi consigliamo la serie *Front Rank* (**www.frontrank.com**) per la scala 28mm e la serie *AB* (**www.eurekamin.com.au**) per la scala 15mm. Per rimanere sull'economico, la plastica è ormai un'alternativa di altissima qualità. Date un'occhiata al bellissimo sito Plastic Soldier Review (**www.plasticsoldierreview.com**) e ve ne renderete conto.



In genere i soldati vincono le battaglie e i generali se ne prendono il merito – **Napoleone Bonaparte**

PERIODO VITTORIANO
E PRIMA GUERRA MONDIALE

La regina Vittoria, con il suo lunghissimo regno, diede il nome al lungo periodo di prosperità e espansione degli imperi coloniali che seguì le guerre napoleoniche. Non mancarono però momenti convulsi in Europa, in buona parte dovuti al desiderio di popoli, come gli italiani, di liberare le terre in cui vivevano dalla dominazione straniera. Quando, infine, sembrò che il nuovo secolo avesse portato una nuova era di pace e progresso scientifico, la catastrofe della Prima Guerra Mondiale travolse il continente. Vincenzo Beretta torna indietro nel tempo, esaminando l'ascesa e la caduta degli imperi moderni

IL PERIODO VITTORIANO

Il regno della Regina Vittoria dal 1837 al 1901 segna non solo il pinnacolo della rivoluzione industriale inglese e dell'impero britannico, ma abbraccia simbolicamente il secolo di prosperità e eccezionale sviluppo tecnologico seguito alle guerre napoleoniche (e terminato, sempre simbolicamente, nel 1914 con la Prima Guerra Mondiale). Malgrado si tratti di uno dei momenti di massimo fulgore della storia europea, fu un periodo tutt'altro che tranquillo, con rivoluzioni, guerre di indipendenza (quella greca dall'Impero Ottomano e, soprattutto, le guerre che portarono alla nascita dello Stato Italiano), la riunificazione dagli stati tedeschi da parte del cancelliere Bismarck, la guerra Franco-Prussiana, la Guerra di Secessione americana e le guerre boere in Sudafrica (in cui la Gran Bretagna conquistò le colonne olandesi nelle regioni meridionali del continente).

Giochi in cui possiamo simulare il periodo Vittoriano

L'appropriatamente intitolato *Victoria* di Paradox (**http://www.paradoxplaza.com**), è un altro dei capolavori della società scandinava; copre dal 1836 al 1920, passando quindi per la Guerra di Secessione americana, il pinnacolo del colonialismo, le guerre di indipendenza italiane e la Prima Guerra Mondiale. Come sempre possiamo decidere liberamente quale nazione del mondo guidare. Il gioco è *molto* complesso, è la critica principale è che richiede una mezza laurea in storia, economia e politica per essere apprezzato appieno – non a caso è utilizzato perfino in alcune università! La sua espansione, *Victoria: Revolutions*, disponibile solo per l'acquisto online, migliora molti aspetti del programma, e, soprattutto, consente di esportare l'ultimo salvataggio in *Hearts of Iron 2: Doomsday*, creando sul nostro PC un mega-gioco sulla storia del mondo dalla meta' del 1800 alla fine della Seconda Guerra Mondiale.

A livello tattico una menzione particolare va riservata a *Age of Rifles*, capolavoro di Norm Koger (lo stesso autore che qualche anno dopo ci avrebbe dato *The Operational Art of War*): un "construction set" dedicato alla guerra nel XIX secolo. Pur essendo molto vecchio (la data di pubblicazione è il 1996) viene a tutt'oggi considerato un classico senza tempo che dopo un decennio ancora gode del solido supporto degli appassionati. Il sito di giochi di strategia *The Wargamer* ha una pagina dedicata a *AoR* a **http://www.wargamer.com/aor/Default.asp**, e potete iniziare da qui la ricerca di una copia del programma.

LA PRIMA GUERRA MONDIALE

Sebbene l'assassinio dell'Arciduca austriaco Francesco Ferdinando in Sarajevo venga indicato come l'evento che innescò la Prima Guerra Mondiale, le cause del conflitto sono, in verità, estremamente complesse – al punto che, dopo cento anni, gli storici ancora non hanno raggiunto una conclusione certa. In pratica, gli imperi centrali di Germania e Austria-Ungheria si trovarono in guerra contro l'alleanza di Inghilterra, Francia, Italia, Russia e, dal 1917, gli Stati Uniti. La Russia fu costretta a firmare una pace separata nel 1917 a causa della rivoluzione d'ottobre che causò la caduta dello zar, mentre la Germania arrivò vicinissima alla vittoria con la sua offensiva scatenata verso Parigi nella primavera del 1918. Fu l'ultima fiammata, e nel novembre del 1918 ogni resistenza degli imperi centrali cessò.

La storia della Prima Guerra Mondiale vede due periodi di mobilità delle linee del fronte: le iniziali offensive tedesche in Francia e la fase finale del conflitto, quando l'introduzione di nuove armi (come i carri armati) permise sfondamenti e manovre aggressive sconosciute per la maggior parte della guerra. Il 1914-18, infatti, fu uno dei rari periodi storici in cui le tattiche e le tecnologie difensive superarono la capacità degli eserciti di attaccare: il risultato fu una lunga guerra

LA GUERRA RUSSO-GIAPPONESE, 1904-1905

All'inizio del XX secolo Russia e Giappone, potenze emergenti sulla scena nazionale, avevano entrambi ambizioni territoriali sulle regioni della Manciuria cinese e della Corea. Un conflitto era inevitabile. La vittoria giapponese sulla Cina alla fine del XIX secolo aveva messo l'impero del Sol Levante in una posizione favorevole nella regione, ma la potenza militare russa era maggiore. Rafforzato dall'appoggio inglese (l'Inghilterra non vedeva di buon occhio un'espansione russa nel Pacifico verso sud) il Giappone decise di inviare comunque un ultimatum allo Zar minacciando le guerra se le proprie richieste territoriali non sarebbero state soddisfatte. La guerra, quando scoppiò, fu decisa soprattutto dalle azioni navali: le flotte russe di stanza a Vladivostok e Port Arthur vennero decimate, e quando la flotta baltica cercò di portare aiuto alla regione - dopo avere effettuato il periplo dell'intero continente asiatico - venne a sua volta fatta a pezzi dai giapponesi nella famosa battaglia di Tsushima. Il Giappone assurse al rango di potenza mondiale, mentre la Russia decadde nella considerazione delle altre grandi nazioni europee; tale dimostrazione di debolezza avrebbe avuto conseguenze e ramificazioni che si sarebbero estese fino alla Prima Guerra Mondiale e alla Rivoluzione d'Ottobre.

Giochi in cui possiamo simulare la guerra Russo-Giapponese: ***Distant Guns*** **di Norm Koger è dedicato alle azioni navali del conflitto, con une serie di scenari già pronti, una modalità campagna e un generatore di battaglie casuali. Il sito da cui acquistarlo (strettamente online) è http://www.stormeaglestudios.com/public/html/se_distantguns.html. Anche HPS Sims ha realizzato un "compagno" di Jutland chiamato** ***Tsushima*****, ma francamente soffre di una giocabilità incredibilmente blanda, e non vale il prezzo richiesto.** ***Double Eagle-Rising Sun*** **è lo scenario per** ***TOAW 3*** **dedicato alla parte terrestre operazionale della guerra**

statica composta da trincee contrapposte dalle quali, occasionalmente, venivano lanciate "offensive"; queste ultime si risolvevano quasi regolarmente con orrendi bagni di sangue causati dalle mitragliatrici, dall'artiglieria e dalle mine dei difensori, e le conquiste, quando avvenivano, erano misurate in pochi chilometri, se non in centinaia di metri.

The Operational Art of War 3 di Matrix Games (**http://www.matrixgames.com/**) offre numerosi scenari a livello operazionale/strategico, tra i quali l'eccellente *The Great War 1914-1918* di Piero Falotti (indicato però solo per due giocatori umani). Anche *Victoria* ha uno scenario la cui data di partenza, il 1914, mette le nazioni europee di fronte all'inevitabilità del conflitto.

La guerra sul mare e nell'aria

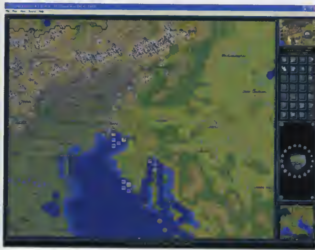
L'era delle grandi corazzate, in verità, non vide queste regine degli oceani impegnarsi in scontri significativi. La ragione era soprattutto psicologica: la perdita di una grande nave da battaglia avrebbe avuto sull'opinione pubblica un impatto uguale o superiore a quello di una sconfitta. Perfino la famosa battaglia dello Jutland, che vide le flotte tedesche e inglesi affrontarsi finalmente a viso aperto, fu una marginale vittoria per la Germania ma, di fatto, una sconfitta strategica: l'ammiragliato tedesco fu dissuaso per il resto della guerra a tentare nuovamente une sortita di grandi unità, e l'Inghilterra rimase dominatrice del Mare del Nord.

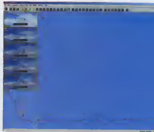
In compenso, i cieli d'Europa videro il primo impiego dell'arma aerea su vasta scala: da semplici "trespoli" a elica sui quali venivano imbarcati osservatori per l'artiglieria, i biplani e i monoplani di entrambi gli schieramenti divennero presto macchine sofisticate capaci di bombardare bersagli al suolo, mitragliare le trincee e duellare l'uno contro l'altro nei cieli.

Giochi in cui possiamo simulare la guerra sul mare e nell'aria

Jutland di HPS Sims (**http://www.hpssims.com/Pages/products/NavCamp/jutland/jutland.html**) è l'unico titolo oggi disponibile, anche se soffre di una giocabilità semplice e annacquata. Ha però un buon editor di scenari e presenta l'ordine di battaglia di tutte le marine dell'epoca (Italia inclusa) consentendo di ricreare molte altre situazioni reali e ipotetiche. *Dreadnoughts and Battleships* di Naval Warfare Simulations (**http://www.navalwarfare.org/**) è un semplice ma grazioso gioco di scontri navali con regole di movimento stilizzate ma un buon livello di dettaglio nella rappresentazione degli equipaggiamenti imbarcati dai singoli vascelli e dagli effetti dei colpi sulle corazze.

Per quanto riguarda gli scontri tra biplani, vi rimandiamo senz'altro a *Blue Max Online*, versione internet di uno dei wargame più belli sull'argomento, nonché uno dei titoli in assoluto più giocati dalla redazione di GMC nei momenti di pausa (**http://www.yauplay.it/play/main.asp**). ***GMCST***







LA SECONDA GUERRA MONDIALE 1930-1949

Il 1 settembre 1939, con l'invasione della Polonia, la Germania di Hitler innescò un'irreversibile spirale di guerra che sarebbe culminata nel più vasto, violento e sanguinoso conflitto mai conosciuto dalla storia umana. **Vincenzo Beretta** ne esplora per noi i campi di battaglia.



Mentre si patrebbero scrivere valumi sulle cause prassime e remote della Secanda Guerra Mandiale (e ne sana stati scritti), le principali radici del canflitto vanna ricercate nell'ascesa del militarisma in naziani came Germania, Italia e Giappane, nell'instabilità ecanamica mandiale causata dalla grande depressione del 1929, nelle numerase questiani territariali lasciate irrisalte dalla Prima Guerra Mandiale, e in una generale malavaglia da parte delle più impartanti patenze eurapee (came Francia e Inghilterra) di cantrastare attivamente le mire espansianistiche della Germania hitleriana (e, in misura minore, dell'Italia di Mussalini); mentre tale riluttanza derivava dal ricarda delle terribili safferenze patite dall'Eurapa durante la Grande Guerra, e dal canseguente desideria di "risalvere pacificamente" qualunque questiane sarebbe sarta in futura nel cantinente, il risultato pratica di tale politica fu di cansentire a Hitler di ricastruire indisturbata la macchina militare e ecanamica tedesca. Quando il 1 settembre 1939 la Germania invase la Palania (dapa avere già accupata a annessa, indisturbata, i territori della Renonia, l'Austria e la Cecoslavacchia), l'interventa di Francia e Germania in difesa della stata Baltica segnò il fallimenta della palitica della diplamazia, e lo scappio della Secanda Guerra Mandiale.

Nan va però dimenticata came una dei franti del canflitta, avvera l'invasiane giappanese dei territari cinesi della Mancuria, fosse già attiva fin dai primi anni '30. L'emergente industria del sal levante aveva un disperata bisagna risarse naturali – elementa necessaria per saddisfare il desideria del Giappane di diventare una grande patenza mandiale. Gran Bretagna e Stati Uniti, che avevana entrambi grossi interessi ecanamici e possedimenti calaniali in Asia sud arientale, cercarano di smarzare tali ambiziani can una serie di embarghi, saprattutta nel settare delle importaziani di materie prime. Pasta di frante alla scelta se ritirarsi dalla Cina (in quanta nan più in grada di mantenere



Combat Mission: Beyond Overlord utilizza la grafica 3D per visualizzare i "risultati" dei turni giocati.

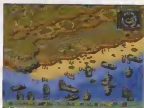


la propria macchina militare) o di procurarsi le risorse necessarie con la forza, il Giappone scelse la seconda strada – iniziando con un patto di alleanza con "l'Asse" europeo formato da Germania e Italia e iniziando quindi una seconda offensiva in Cina nel 1937.

Giochi che ci consentono di simulare le origini della Seconda Guerra Mondiale

È proprio *Hearts of Iron II*, il gioco che trovate allegato al nostro speciale, il miglior simulatore degli eventi diplomatici, economici e militari che condussero alla Seconda Guerra Mondiale. Due delle campagne offerte consentono infatti di iniziare a giocare nel 1936 (l'anno che vide eventi come la guerra civile in Spagna e l'espansione militare giapponese in Manciuria – che in seguito gli storici avrebbero posto tra i "prologhi" della catastrofe) e nel 1938, quando, con il Trattato di Monaco, le potenze europee pensarono di avere salvato la pace nel continente "sacrificando" la Cecoslovacchia (di fatto il trattato permise a Hitler di annettere alla Germania prima in parte e poi totalmente la sfortunata nazione, e lo convinse – erroneamente - che la debole diplomazia europea non si sarebbe opposta neppure alla sua prossima mossa: la conquista della Polonia).

Sempre di Paradox vi consigliamo l'ottima accoppiata *Victoria* (accompagnato dall'espansione *Victoria: Revolutions*) e *Hearts of Iron II: Doomsday*. Il secondo gioco è, di fatto, *HoI2* con la data di fine-campagna spostata al 1953 e un modello di spionaggio migliorato, ma l'elemento interessante è che il salvataggio finale di *Revolutions* (che termina alla fine del 1935) potrà essere importato in *Doomsday*, consentendo di simulare la storia del mondo dalla metà del 1800 al 1953, passando per entrambe le guerre mondiali.



Giochi che ci consentono di simulare la guerra nella sua totalità a livello strategico

Molti giochi di strategia offrono la possibilità di ricostruire la Seconda Guerra Mondiale a livello globale o di teatro di operazioni (i due



La serie Combat Mission della Battlefront è diventata un grosso successo, soprattutto in ambito Internet.

STALINGRADO, 19 agosto 1942 – 3 febbraio 1943

Nell'estate del 1942 le truppe tedesche raggiunsero il Volga, e, a tutti gli effetti, potevano dire di avere terminato con successo la loro campagna di conquista della Russia. Di fronte a loro si ergeva però la città di Stalingrado, enorme centro industriale sovietico insignito del nome del capo del governo stesso. La battaglia per la conquista di Stalingrado si accese violenta e sanguinosa, una carneficina ininterrotta combattuta tra tunnel, palazzi crollati e rovine di immensi complessi industriali. Lentamente le truppe tedesche conquistarono uno dopo l'altro tutti i settori della città; ma, quando ormai il 90% dell'obiettivo era nelle loro mani, l'Armata Rossa contrattaccò sui deboli fianchi che avrebbero dovuto coprire le ali della Sesta Armata impegnata nella conquista. Il risultato fu un accerchiamento di proporzioni colossali che isolò gli occupanti tedeschi. Malgrado i tentativi di salvare le truppe intrappolate nella sacca, l'Alto Comando germanico non riuscì a ricongiungersi con esse, mentre il severo inverno russo rese rapidamente critica la situazione dei rifornimenti. Infine, all'inizio del 1943, la Sesta Armata si arrese: centinaia di migliaia di uomini morirono o caddero prigionieri, e le fortune dell'Asse sul fronte russo subirono un rovescio da cui non si sarebbero più risollevate.

Giochi che ci permettono di simulare Stalingrado: praticamente ogni gioco tattico presenta situazioni o campagne incentrate sulla battaglia per Stalingrado o sugli scontri che avvennero nei suoi dintorni. *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* beneficia però di un Mod chiamato *Stalingrad Pack* (http://bootsandtracks.com/ScenarioDetail.php?ScenarioID=53) con una collezione di scenari dedicati alla lotta per la città. Il recente *Panzer Command: Winter Storm* di Matrix si avvale di una variante del sistema di CM per offrire uno sguardo ai tentativi tedeschi di spezzare l'accerchiamento russo. Infine, *Stalingrad '42 di Panzer Campaigns* (HPS Sims) è dedicato in modo specifico a questa lunga campagna, anche se l'accento è più posto sulle offensive russe nei dintorni di Stalingrado che sulla lotta per il controllo vero e proprio della città industriale.

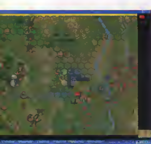
IL D-DAY, 6 giugno 1944

Lo Sbarco in Normandia è probabilmente la più famosa operazione militare di tutti i tempi. Il 6 giugno del 1944 truppe Americane, Inglesi, Francesi e Canadesi sbarcarono sulla costa settentrionale della Francia: il primo passo verso la liberazione dell'Europa occupata dai Nazisti. Preceduta da un lancio aviotrasportato senza precedenti, l'operazione vera e propria alternò momenti di relativa tranquillità (molte forze tedesche furono colte completamente di sorpresa) a situazioni drammatiche: in una delle spiagge dell'invasione, Omaha (le altre avevano come nome in codice Juno, Sword, Utah e Gold) i soldati americani incontrarono una resistenza così accanita che per poco i comandanti che seguivano l'azione al largo sulle navi non si convinsero a annullare l'operazione. Lo sbarco, invece, alla fine avvenne con successo, ma la piccola testa di ponte creata tra le cittadine di Caen e St. Lo venne contenuta con successo per diverse settimane dalle divisioni corazzate tedesche accorse nella regione. Alla fine, con l'operazione "Cobra", gli alleati sfondarono definitivamente le linee nemiche, e spalancarono la porta alla liberazione di Parigi e dell'Europa.

Giochi che ci permettono di simulare il D-Day: il numero di giochi dedicati al D-Day è incalcolabile, non solo tra gli strategici ma perfino tra generi come le avventure e gli sparatutto in prima persona. *Bottles in Normandy* di SSG distribuito da Matrix è la nostra prima scelta, grazie alla relativa semplicità e all'ottima IA. *Steel Panthers* e *Western Front* offrono diverse situazioni a livello più tattico "sulle spiagge" di quel giorno fatale, o sulle prime avanzate all'interno.



Di *Computer War in Europe II* è disponibile solo la demo al momento, in attesa del lancio del gioco completo.



tradizionalmente considerati sono Europa e Pacifico). *Gory Grisby's World ot Wor* (**http://www.matrixgames.com**) è un'altra gemma di Gary Grisby, genio della simulazione militare di cui parleremo spesso): la mappa è divisa in aree, ogni unità rappresenta un'armata, una flotta o un raggruppamento aereo, e un turno copre tre mesi di tempo reale; non mancano ricerca tecnologica e produzione industriale; con quattro scenari che iniziano in quattro anni-chiave (dal 1940 al 1943), *GGWoW* non solo è un'ottima introduzione ai giochi di strategia anche per i neofiti, ma consente di rigiocare l'intera guerra in un paio di serate.

Da tenere assolutamente d'occhio, anche se più complesso, è *Computer World in Flomes*, sempre di di Matrix, conversione per PC di uno dei più popolari wargame da tavolo di tutti i tempi: il livello di dettaglio sarà molto maggiore, con, per fare un esempio, unità che rappresenteranno le principali navi da guerra che combatterono nella Seconda Guerra Mondiale; la mappa coprirà tutto il mondo, con scenari dedicati a aree più limitate. Probabilmente è, in questo momento, il principale rivale di *Hol2*.

Il Teotro Europeo o livello strotegico

Sebbene "mondiale" nella sua estensione, la guerra si incentrò soprattutto sugli scontri tra le potenze europee e i loro alleati sul vecchio continente. Con "Teatro Europeo" si definisce generalmente quella regione geografica che include l'Europa vera e propria (Unione Sovietica inclusa), l'Africa settentrionale e il vicino/medio oriente.

Schwerpunkt Games (**http://www.ghg.net/schwerpt/index.htm**) offre due titoli dedicati a quest'area di operazioni: *The Russo-Germon Wor 1941-1945* e *The Anglo Germon Wor 1939-1945*. Dedicati, rispettivamente, alla Campagna di Russia, e alle operazioni in Europa Occidentale/Nord Africa, rappresentano una delle migliori trasposizioni su PC dei tradizionali wargame da tavolo con pedine e esagoni; i turni sono di una settimana, e le unità rappresentano divisioni/brigate. Purtroppo l'interfaccia utente è alquanto macchinosa, ma l'IA è discreta, e gli scenari più brevi possono essere



Computer World in Flames è la versione digitale di un popolarissimo wargame da tavolo.



Il fronte russo è perfettamente simulato da *Eastern Front II* della ormai scomparsa TalonSoft.

Il volore di un popolo non viene determinoto solo dolle vittorie in guerra, mo esse sono il fondomento del suo volore - **Benito Mussolini**

giocati in un paio d'ore.

Un piccolo gioiello, e un gioco consigliato davvero a tutti per la sua semplicità e livello di coinvolgimento, è invece *Strategic Command – European Theatre* di Battlefront (**http://www.battlefront.com/index.htm**), che permette di giocare l'intera guerra in Europa con una manciata di regole in un sistema a turni e esagoni davvero fluido. Il suo seguito, *Strategic Command – Blitzkrieg*, invece, non è, purtroppo, altrettanto riuscito.

Computer War in Europe II è il prossimo, atteso progetto di Decision Games (**http://www.decisiongames.com/wwii/europe/europe.htm**), un altro wargame a turni e esagoni ispirato alle controparti da tavolo, in lavorazione da molto tempo ma circondato da parecchio interesse. Un demo è già disponibile all'indirizzo indicato.

Infine, vale la pena di citare *The First Blitzkrieg* di HPS Sims (**http://www.hpssims.com/Pages/products/TWIE/Blitz/blitz.html**), un gioco a turni che copre le conquiste iniziali dell'Asse (Polonia, Danimarca, Norvegia e Francia) con unità a livello di divisione che si muovono su una mappa di 10Km per esagono a due giorni per turno. L'elemento interessante è che gli sviluppatori hanno già promesso di pubblicare titoli successivi in questa serie che, oltre a coprire altre aree e periodi del conflitto, potranno essere installati insieme al primo, componendo – infine – un vasto e dettagliato affresco della guerra in Europa.



Il Teatro del Pacifico a livello strategico

il "re" della titanica lotta tra gli Stati Uniti e i loro alleati contro l'impero del sol levante è il monumentale *War in the Pacific* di Gary Grisby (**http://www.matrixgames.com**): turni di un giorno coprono l'intera guerra dal fatale attacco su Pearl Harbor il 7 dicembre del 1941 fino a un'eventuale estensione del conflitto nel 1946. Il livello di dettaglio è spaventoso (non solo ogni singola nave che partecipò alla guerra è rappresentata nei minimi particolari, ma il gioco tiene addirittura conto della carriera dei *singoli piloti*, registrandone promozioni e abbattimenti). Malgrado la campagna completa possa durare più della guerra vera, il gioco è un vero cult tra gli appassionati, e trovare opponenti in rete è facilissimo – basta che non abbiate un lavoro a una famiglia a cui pensare!

Da una costola di *WitP* è nato *War Plan Orange*, opera di un "Modder", Justin Prince, che ha visto il proprio lavoro pubblicato come gioco a sé stante sempre da Matrix. *WPO* immagina una guerra tra USA e Giappone negli anni '20, quando erano ancora le corazzate (e non le portaerei) a dominare i mari. Malgrado l'argomento apparentemente di nicchia, *WPO* ha riscosso un notevole successo, grazie al fascino del periodo storico e a una maggiore semplicità di gestione delle flotte rispetto a *WitP* – elemento che ha permesso a più giocatori di accostarsi ai problemi di una campagna aeronavale nel più vasto oceano del mondo senza dover accendere un mutuo.

LE TATTICHE E LA GUERRA OPERAZIONALE

La Seconda Guerra Mondiale, almeno nella sua fase iniziale, è rimasta famosa per la dottrina del "Blitzkrieg" o "Guerra Lampo": letteralmente, un attacco con forze mobili sferrato con decisione, rapidità e sorpresa – in modo da impedire al nemico di creare una linea difensiva coerente.



World at War di Gary Grisby permette di giocare lo scenario della Seconda Guerra Mondiale in velocità.

Contrariamente a quanto si pensa, di "Blitzkrieg" si parlava già negli ambienti militari del 1800; la tremenda carneficina della Prima Guerra Mondiale (che, dopo alcune rapide avanzate, si era trasformata in una sanguinosissima e inconcludente guerra di trincea) rese indispensabile lo sviluppo di nuove dottrine e nuove tecnologie belliche.

Ironicamente, nel periodo tra le due guerre tutte le grandi potenze iniziarono a schierare eserciti meccanizzati (con carri armati accompagnati da fanteria montata su veicoli blindati), e non furono i tedeschi ma bensì teorici militari inglesi e francesi (come Liddell Hart o il futuro presidente De grulle) a proporre l'impiego in massa di "unità corazzate" come punte di diamante per tutte le operazioni basate su "shock, accerchiamento e rapida distruzione delle linee di rifornimento

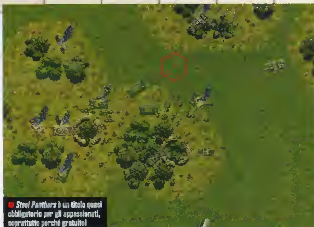


Sempre da TalonSoft, *Rising Sun* ora l'ambientazione nel Pacifico della *Campaign Series*.

La politica è una guerra senza spargimento di sangue, mentre la guerra è politica con spargimento di sangue – **Mao Tse-Tung**

alle spalle del nemico".

Essi non vennero ascoltati nei loro paesi d'origine, ma le teorie esposte raccolsero vivo interesse nel rinascente esercito hitleriano. Il generale tedesco Heinz Guderian è accreditato come il primo comandante militare a avere elaborato in modo coerente, sperimentato e quindi attuato sul campo la dottrina della guerra lampo, e ne è, onorariamente, considerato il "padre". Anche i russi si stavano muovendo nella stessa direzione, grazie agli sforzi di eccellenti teorici come Tukhachevsky. Purtroppo la "creme" dei generali russi venne processata, imprigionata o uccisa durante le "purghe staliniane" del 1936, l'Armata Rossa compì molti passi indietro sul piano dello sviluppo militare, e il risultato fu il catastrofico disastro che quasi causò la caduta dell'Unione Sovietica quando la Germania la invase nel 1941.



Steel Panthers è un titolo quasi obbligatorio per gli appassionati, soprattutto perché gratuito!



In realtà l'iniziale attacco verso est del 1941 rappresentò, forse, l'ultima vera applicazione del "Blitzkrieg" durante la Seconda Guerra Mondiale, ma questo non perché tale concezione della guerra avesse dei limiti. Al contrario, l'analisi dei successi iniziali tedeschi condusse allo sviluppo di dottrine difensive adeguate basate esse stesse sulla mobilità delle truppe, la capacità di reagire rapidamente a impreviste variazioni della situazione tattica e operazionale, e l'impiego di riserve alle spalle del fronte che potessero rinforzare le aree in cui la linea principale rischiava di cedere: alla paralisi di uomini e comandi causata da unità mobili e corazzate che parevano spuntare ovunque, accompagnate da bombardamenti e artiglieria, si sostituirono complesse manovre operazionali e contro-operazionali paragonabili a un duello giocato su fronti vasti quanto interi continenti. Vale la pena di notare come, ogni volta che uno dei contendenti riuscì a ottenere una completa sorpresa e la superiorità locale di mezzi sull'avversario, i risultati continuarono a essere folgoranti e decisivi – come insegnò l'offensiva russa contro il fianco settentrionale delle armate dell'Asse schierate a Stalingrado che, in pochissimi giorni, portò all'accerchiamento e alla distruzione della Sesta Armata Tedesca.

I GIOCHI TATTICI E OPERAZIONALI SULLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Si tratta, con quasi matematica certezza, del settore in assoluto più popolare tra i giochi di strategia. Quella che segue è dunque una

KURSK, 5-11 luglio 1943

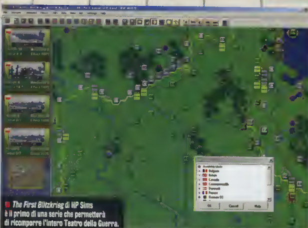
Il più grande scontro corazzato della storia coincise con l'ultima vera offensiva tedesca sul fronte orientale. La serie di battaglie seguite a Stalingrado nell'inverno del 42-43 aveva lasciato i due contendenti a fronteggiarsi in un enorme saliente imperniato sulla cittadina di Kursk. Che l'attacco tedesco avrebbe cercato di isolare i reparti russi più avanzati non era un segreto per nessuno, e nel corso dell'intera primavera entrambe le parti lavorarono febbrilmente: i tedeschi per costruire e portare in linea i loro nuovissimi e micidiali carri armati "Panther" e "Tiger", i russi per trasformare la regione in una fortezza inespugnabile. La battaglia, quando finalmente scoppiò, si trasformò rapidamente in un inferno di fuoco, acciaio e lamiere ardenti come non se ne erano mai viste nella storia. I tedeschi arrivarono molto vicini a vincere, ma alla fine, esausti, dovettero concedere un "pareggio" (anche a causa del concomitante sbarco alleato in Sicilia che costrinse Hitler a togliere parte delle forze dal fronte russo per fronteggiare la nuova minaccia). Tale "pareggio", però, lasciò i russi con una superiorità sensibile in altri punti del fronte: l'Unione Sovietica passò all'offensiva, e la Germania non riuscì mai più a recuperare l'iniziativa.

Giochi che ci permettono di simulare Kursk: una battaglia estremamente interessante sia a livello tattico che su scala operazionale non poteva essere trascurata dai wargame per PC. Se volete "respirare" il fumo dei cannoni allora la serie *Steel Panthers, Eastern Front 2* e *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* vi portano tutte in mezzo al più grande scontro tra corazzati mai conosciuto dall'uomo. *Kursk '43* della serie *Panzer Battles* affronta la battaglia con numerosi segnali e su scala operazionale, mentre lo stesso fanno molti scenari per *TOAW 3*.



Strategic Command – European Theatre di Battlefront è un piccolo gioiello di fluidità e completezza.

Il modo più veloce per finire una guerra è perderla – George Orwell

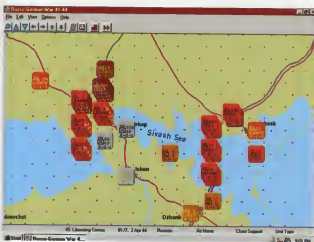

The First Blitzkrieg di HP Sims è il primo di una serie che permetterà di ricomporre l'intero Teatro della Guerra.


The Operational Art of War è uno degli strumenti di gioco più potenti a disposizione degli appassionati.

selezione di quanto di meglio, a nostro giudizio, offre il mercato oggi. Inizieremo con titoli "generici", ovvero i cui scenari, ordini di battaglia e editor consentono di ricostruire i momenti-chiave dell'intera guerra; nei capitoli successivi, invece, esamineremo i principali teatri in cui essa fu combattuta.

A livello tattico non potete sbagliarvi di molto se vi rivolgete alla serie *Steel Panthers*, del solito Gary Grisby. Il sistema è vagamente ispirato al vecchio e rinomato classico da tavolo *Squad Leader*, con esagoni di una cinquantina di metri, unità che rappresentano singoli veicoli, squadre e armi di supporto, regole per artiglieria fuori mappa e attacchi aerei, sbarchi, operazioni del genio (sminamento, rimozione di ostacoli...) attraversamento di fiumi su zattere e un ordine di battaglia dettagliatissimo che include pressoché tutte le nazioni maggiori e minori dagli anni '30 al 1950. In più... il gioco è gratis! Vi sono infatti due edizioni oggi disponibili: *Steel Panthers: World at War*, di Matrix (**http://www.steelpanthersonline.com/main.asp**) che può essere scaricato gratuitamente dal sito della società, e *WinSPWWII* di Shrapnel (**http://www.shrapnelgames.com**), che formalmente è a pagamento, ma che in realtà offre una demo consistente nel... gioco completo! La versione commerciale, infatti, aggiunge solo alcuni strumenti per l'editor di scenari e un paio di risoluzioni grafiche in più.

La scomparsa Talonsoft pubblicò tra la fine degli anni '90 e l'inizio del 2000 tre titoli nella propria *Campaign Series*; ognuno era dedicato a un teatro di guerra: *Western Front* copriva Europa occidentale e Nord Africa, *Eastern Front II* si occupava del fronte russo (ma anche della guerra russo-finlandese e dell'invasione della Polonia), mentre *Rising Sun* completava la trilogia portandoci nei soleggiati atolli del Pacifico. La scala era più ampia di *Steel Panthers* (a 250m per esagono), e la giocabilità leggermente più stilizzata (anche qui l'ispirazione era un vecchio classico da tavolo: *Panzerblitz*), ma, sebbene l'IA fosse poco più che adeguata, la modalità multigiocatore si rivelò come il vero punto di forza della collana, e ancora oggi vengono organizzate sfide e tornei via internet. Questo giochi sono stati raccolti in varie collezioni a tutt'oggi disponibili sugli scaffali (o via e-Bay), ma Matrix, avendone acquisito i diritti all'inizio del 2006, è al lavoro su una nuova edizione migliorata.





A fare il vero "botto" nel 2000 fu però un'allora piccola casa editrice, Battlefront, con un wargame tattico, *Combat Mission: Beyond Overlord*, che avrebbe non solo rivoluzionato il genere, ma dato origine a un vero e proprio fenomeno popolare su internet. *CM* utilizzava una tradizionale scala singolo mezzo/squadra di uomini, ma l'azione si svolgeva in un ambiente 3D. I due giocatori davano ordini alle loro forze mentre il gioco era in pausa, quindi il computer calcolava i risultati di un minuto di scontri e li mostrava nello scenario tridimensionale; la possibilità di muovere liberamente la camera virtuale per il campo di battaglia dava a questi momenti un sapore genuinamente cinematografico (l'impatto culturale delle immagini de "Salvate il Soldato Ryan" di Spielberg era al culmine) mentre il gioco in sé, pur coprendo solo la liberazione dell'Europa occidentale dal '44 al '45 conteneva un completo editor di mappe e scenari, e perfino la possibilità di migliorare la grafica dei paesaggi e di migliorare le livree dei vari mezzi – fatto che diede origine a un'ondata di





Il sistema è a turni a esagoni, ma la semplicità delle meccaniche, l'eleganza del "design" e una delle migliori IA sul mercato rendono questo titolo impedibile per qualsiasi appassionato di strategia.

"modellismo virtuale". Al primo titolo fecero seguito *Combat Mission: Barborossa to Berlin* (dedicato alla campagna di Russia) e *Combat Mission: Afrika Korps*, sulle battaglia in Nord Africa, Creta e in italia. Tutti e tre sono ancora disponibili a **http://www.battlefront.com**, e dovrebbero fare parte della collezione di ogni appassionato.

A livello operazionale un posto a sé stante nella storia dei videogiochi occupa la serie *The Operotionol Art of Wor* di Norm Koger, la cui incarnazione più recente *TOAW 3*, è stata appena pubblicata da Matrix (**http://www.matrixgames.com**). Sostanzialmente si tratta di un editor di scenari che consente ai giocatori di progettare la propria mappa (a esagoni), decidere quali saranno i contendenti e quindi posizionare sul terreno virtuale unità terrestri, aeree e navali composte da equipaggiamenti scelti da un database vastissimo che copre dalla fine del 1800 al prossimo futuro. La scala, a sua volta, può variare da poche ore e pochi chilometri per esagono, a intere settimane per turno, con mappe che coprono territori vasti come l'Europa e oltre. In pratica, sia che il vostro interesse siano le operazioni nella regione di Caen durante i primi giorni dello Sbarco in Normandia, sia che vogliate rigiocare l'intero primo anno della Campagna di Russia, state certi che *TOAW 3* avrà uno scenario pronto per voi: questo titolo, come vedremo, tornerà spessissimo nei nostri consigli - anche nella sezione dedicata al periodo contemporaneo.

I GIOCHI TEATRO PER TEATRO

Le prime operazioni dell'Asse

L'invasione tedesca della Polonia, come visto, è dettagliata in *The First Blitzkrieg* di HPS Sims (**http://hpssims.com**) e da alcuni scenari di *TOAW 3*. Anche il tattico in tempo reale *Codenome: Ponzers - Phose One* dedica la sua prima campagna alle azioni di alcune unità tedesche in Polonia. L'occupazione di Danimarca e Norvegia, invece, non ha mai riscosso molto interesse, con la singola eccezione di uno splendido scenario per *TOAW 3* intitolato *Weserubung 1940*, realizzato da Erik Nygaard ma giocabile solo contro un avversario umano.

Ben diversa è la situazione della campagna di Francia del 1940. Dando per scontato che *TOAW 3* propone scenari sia a livello strategico sia incentrati su vari momenti dell'operazione, uno dei più importanti titoli a occuparsi della "debacle"dei cugini d'oltralpe è *Fronce '40* della serie *Ponzer Compoigns* di HPS Sims - una collana che citeremo spesso. Questa serie di giochi è caratterizzata da un sistema a turni, esagoni e pedine antiquato ma funzionale - se non fosse per l'IA spesso davvero terribile. Ogni titolo della collana è focalizzato su un



GUADALCANAL, 7 agosto 1942 - 21 febbraio 1943

Dopo le battaglie aeronavali del Mar dei Coralli e di Midway, gli americani ritennero di avere raggiunto un equilibrio navale sufficiente a iniziare operazioni offensive nel Pacifico. L'isola di Guadalcanal venne scelta come primo obiettivo strategico a causa della sua posizione pericolosamente vicina all'Australia e alle rotte del Pacifico Meridionale. Gli sbarchi iniziali furono relativamente tranquilli, ma i giapponesi ben presto reagirono, e il risultato fu una lunga e snervante serie di battaglie sia sull'isola (dove le malattie tropicali e il terribile clima mietevano quasi più vittime dei nemici) e nelle acque intorno a essa, nel tentativo da parte delle rispettive marine di bloccare i rifornimenti nemici. La lotta continuò per mesi, con centinaia di soldati uccisi da entrambe le parti e dozzine di navi affondate. Alla fine i giapponesi furono costretti a cedere: Guadalcanal era ora sotto occupazione alleata, ma la campagna aveva mostrato come la liberazione del Pacifico sarebbe stata tutt'altro che una passeggiata.

Giochi che ci permettono di simulare Guadalcanal: consigliamo senz'altro *Rising Sun di Tolonsoft*, oltre ai vari *Steel Ponthers*: le battaglie sull'isola erano "faccende personali" in cui pugni di uomini lottavano per la conquista di un aeroporto o una collina. Le operazioni generali nella regione sono invece ricostruite da *Uncommon Volor: Battles for South Pacific* di Matrix, anche se quest'ultimo gioco, pur non mancando di una componente terrestre, è più incentrato sulle azioni aeronavali.

Tutti gli uomini sono frotelli, come il more che bogno tutto il mondo; quindi perché il vento e le onde si scogliono con violenzo ovunque? - **Imperatore Hiroito**



importante momento della Seconda Guerra Mondiale, ricostruendolo con scenari di varia dimensione - alcuni dei quali ipotetici. La scala (plotoni, compagnie, battaglioni) rende però i più vasti l'equivalente di vere e proprie maratone in cui un teorico comandante di teatro si trova a dover comandare personalmente il posizionamento di una batteria anticarro accanto un ponte. Gli scenari più piccoli, però, sono interessanti e giocabili, e la comunità di avversari umani su internet è alquanto nutrita.

Il Nord Africa

La lunga contesa per la conquista della fertile striscia di terreno che costeggia a sud il Mar Mediterraneo è da sempre uno degli argomenti preferiti dei progettisti di wargame, sia per il numero relativamente basso di unità (che rende le partite veloce e gestibili) sia per la natura del teatro di battaglia: vaste distese desertiche spesso indifendibili che consentivano elettrizzanti manovre di aggiramento, attacchi e contrattacchi dai risultati spesso drammatici - un vero duello operazionale tra i generali inglesi e l'Afrika Korps del leggendario Rommel (assistita dai leggermente meno leggendari alleati italiani).

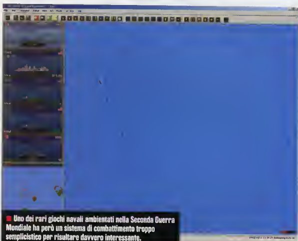
Non ci dilungheremo troppo su *TOAW 3*, specificando solo che un intera collezione di scenari è dedicata al lungo scontro tra le sabbie. *Ponzer Compoigns* copre questo settore con due titoli: *Tobruk '41* e *El Alomein '42* - entrambi con un parco-scenari che va oltre le battaglie specificate dalle singole date. *Desert Rots* di Shrapnel ha sempre una scala relativamente tattica (le pedine rappresentano una compagnia), ma pone maggiore enfasi sui problemi legati al comando e, sebbene più contenuto come scopo, a nostro avviso è un'ottima alternativa a *Ponzer Compoigns*. Ultimo, ma non ultimo, la *Phose Two* di *Codenome Ponzers* inietta un benvenuto realismo in una giocabilità più da tradizionale RTS che da wargame, e oltretutto propone una campagna incentrata su due fratelli italiani arruolati nelle truppe combattenti d'Africa.



La mappa del gioco imperniato sulla cruciale battaglia per l'Egitto copre buona parte della costa mediterranea dell'Africa.

Creta e l'invasione della Grecia e di Malta

Teatri di battaglia un po' secondari (Malta è addirittura ipotetico) di cui però trattiamo per segnalare uno splendido titolo: *Conquest of the Aegeon* di Panther Games distribuito da Matrix Games (**http://www.matrixgames.com**). Fa parte della serie *Airborne Assault* (di cui parleremo anche più avanti), ed è caratterizzato da giocabilità in tempo reale e da un sistema di comando in cui il giocatore invia i propri ordini agli HQ sul campo, e l'IA cerca di eseguirli al meglio gestendo le forze a disposizione sulla base di autentiche tattiche militari. Uno dei migliori wargame degli ultimi anni, e probabilmente *il migliore* a livello tattico-operazionale, anche se purtroppo, per ora, limitato a un teatro di guerra abbastanza secondario.



Uno dei rari giochi navali ambientati nella Seconda Guerra Mondiale ha però un sistema di combattimento troppo semplicistico per risultare davvero interessante.

La campagna di Russia

Le dimensioni del fronte e la vastità del conflitto e del numero di uomini coinvolti rendono questo fronte gestito, dal punto di vista strategico, a livello di teatro. *TOAW 3* offre un'eccellente collezione di scenari di Bria Topp a livello di divisione con turni di una settimana dedicati ognuno a un anno di guerra, mentre c'è anche il già citato *The Russo-Germon Wor 1941-1945* di Schwerpunkt. Gary Grisby è intanto al lavoro su un più volte rimandato "remake" del suo classico *Wor in Russio*, che intanto Matrix ha messo a disposizione come download

Gli Stati Uniti sono come uno gigantesco coldaia, uno volto accesi non c'è limite ollo potenza che possono generare - **Sir Winhston Churchil**


Uno degli scenari di Moscow '41, di HPS Sims, è dedicato all'Operazione "Tifone", l'ultimo tentativo tedesco di conquistare Mosca prima dell'arrivo dell'inverno.

gratuito in versione migliorata a **http://www.matrixgames.com/games/warinrussia/** .

A livello tattico tutti i titoli "generalisti" precedentemente indicati (*Steel Panthers*, *Combat Mission*...) offrono campagne e scenari nelle steppe russe. Va inoltre segnalato *Advance of the Reich* di HPS Sims nella sua serie *Squad Battles*: un altro tattico ispirato al classico *Squad Leader* che copre però solo la prima parte della campagna, fino al cruciale punto di svolta rappresentato da Stalingrado. Singole operazioni di cruciale importanza sono il tema di numerosi titoli della serie *Panzer Campaigns*, come *Smolensk*, *Khorkhov '42*, *Korsun '44*, *Rhzev '42*, *Moscow '41* e *Stalingrad '42*.

L'invasione e la liberazione dell'Europa

Una volta di più diamo per scontata la messe di scenari offerti da *TOAW 3* sull'argomento, e spostiamoci invece su quanto ci offre SSG attraverso Matrix Games con il suo *Battles in Normandy* (il D-Day e le operazioni successive - **http://www.battlesinnormandy.com/**) e *Battles in Italy* (gli sbarchi in Sicilia, a Salerno e a Anzio, e la campagna per la liberazione della penisola - **http://www.ssg.com.au/**). Anche *Panzer Campaigns* dedica un titolo alla Normandia (*Normandy '44*) e ben due alla liberazione dell'Italia: *Sicily '43* e *Salerno '43*; questi ultimi due sono tra i nostri favoriti: giocabili, con scenari piccoli ma avvincenti e, nel caso della Sicilia, un'ottima campagna completabile in una dozzina di ore di gioco. Infine, l'operazione Market Garden (il fallito tentativo alleato di espugnare il Reno con l'occupazione aviotrasportata di una serie di ponti sul percorso verso la Germania) è affrontata sia in (sorpresa!) *Market Garden '44* di *Panzer Campaigns*, che in *Highway to the Reich*, di Matrix Games, primo esempio del sistema usato in seguito per *Conquest of the Aegean* e altro titolo impedibile.

Il Pacifico

Un po' trascurato dagli sviluppatori (a parte gli scenari contenuti, come sempre, nei vari *Steel Panthers* e in *Rising Sun*), questo teatro gode però del già citato *War in the Pacific*, e del suo predecessore *Uncommon Valor*, che, utilizzando un sistema simile, si concentrava sulle battaglie per Guadalcanal (**http://www.uncommonvalor.net/**).

LA GUERRA SUL MARE

La Seconda Guerra Mondiale segnò la fine dell'era delle grandi corazzate, e l'inizio del dominio dell'aviazione sui mari; di conseguenza, fu la portaerei a occupare il trono di "regina dei mari", un titolo che detiene ancora oggi. La prima parte del conflitto, comunque, e numerose azioni nel Pacifico (come le battaglie notturne intorno a Guadalcanal) videro ancora tradizionali scontri a cannonate tra vascelli di vario tonnellaggio, nel tentativo, soprattutto, di tagliare le linee di rifornimento nemiche quando queste dovevano valicare mari e oceani. *Guadalcanal '42* è dedicato agli scontri navali tra americani e giapponesi intorno all'omonima isola, ma utilizza un sistema di combattimento troppo semplicistico per essere interessante; purtroppo è tra i pochi giochi disponibili. In compenso Naval Warfare Simulations ha pubblicato un interessante "giochino" chiamato *Worship Combat: Dreadnoughts & Battleships* che, sia pure in modo stilizzato (le flotte avversarie si fronteggiano su due linee) consente di simulare combattimenti navali relativamente sofisticati, grazie a un motore di gioco dettagliato che include siluri, fumo, capacità di penetrazione dei

L'OFFENSIVA DELLE ARDENNE, 16 dicembre 1944 – 16 gennaio 1945

Alla fine del 1944 la caduta della Germania pareva solo questione di tempo.. I servizi di "intelligence" alleati avevano stimato – correttamente – che i tedeschi non avevano più le forze per condurre operazioni offensive sul fronte occidentale. Hitler ignorò questo fatto, e organizzò segretamente un violentissimo attacco corazzato nella regione delle Ardenne: colti di sorpresa, gli americani che difendevano il settore cedettero ovunque, ma alcuni capisaldi riuscirono a resistere a sufficienza da consentire ai rinforzi di arrivare sul luogo in tempo per tamponare l'inatteso colpo tedesco. Ironicamente una delle ragioni del panico tra gli alleati fu il timore che i propri servizi di informazione avessero sbagliato i calcoli, laddove era invece stata l'azione di Hitler a sfuggire a ogni reale logica militare. Alla fine i panzer tedeschi dovettero fermarsi, sia per la mancanza di carburante sia per un miglioramento delle condizioni atmosferiche che consentì all'aviazione alleata di alzarsi in volo in supporto delle truppe a terra. A metà gennaio la linea del fronte era ristabilita, e l'offensiva alleata ricominciò senza più interrompersi fino alla fine della guerra.

Giochi che ci permettono di simulare l'Offensiva delle Ardenne:
Le Ardenne sono un'altra battaglia che da sempre stimola la fantasia dei progettisti di Wargame. *The Ardennes Offensive* di SSG è basato sul sistema di *Battles in Normandy*, e, valore aggiunto non da poco, è gratis! Scaricatelo a http://www.ssgus.com/ardennes-download.htm. HPS Sims non poteva ignorare questo scontro nella propria serie *Panzer Battles*, e il gioco specifico è intitolato *Bulge '44*. Infine, non dimenticate come sempre i numerosissimi scenari per *TOAW 3*, *Steel Panthers*, *Western Front* e *Combat Mission: Beyond Overlord*.



Con un teatro di battaglia più limitato (l'area di Guadalcanal) e il livello di dettaglio che ci si può attendere da un gioco di Gary Grisby, Uncommon Valor è talvolta preferito al monumentale War in the Pacific.

Non pensate mai che una guerra, poco importa quanto necessaria, non sia un crimine – **Ernest Hemingway**





colpi in base alla corazza e altro ancora. Anche *Modern Battles* di Battlefront (**http://www.battlefront.com/products/mnb/index.html**) utilizza un sistema di gioco alquanto stilizzato (il titolo originario era un gioco di carte), e, pur non essendo un wargame in senso stretto, è senz'altro un buon titolo per gli appassionati di scontri sul mare.

LA GUERRA NEI CIELI

Si tratta di un settore praticamente dominato dai simulatori di volo, e le uniche eccezioni richiedono di tornare alla metà degli anni '90 quando Avalon Hill pubblicò *Achtung! Spitfire* e *Over the Reich* (il primo dedicato alla Battaglia Aerea d'Inghilterra, il secondo alla campagna di bombardamenti sulla Germania che ebbe inizio nel 1943). Si tratta di titoli a turni nei quali il giocatore comanda interi squadroni di aerei riprodotti in modo molto dettagliato, unendo le emozioni dei duelli nei cieli alla necessità di coordinare le azioni di intere squadriglie. L'unica speranza di trovarli, oggi, è e-Bay o qualche "cestone".

L'immancabile Grisby dal canto suo pubblicò per etichetta Talonsoft *Bottle of Britain* e *12 O'Clock High: Bombing the Reich*, che ricostruivano le due campagne a livello strategico/operazionale – anche se non mancavano i consueti livelli di dettaglio inumani come schede personalizzate per ogni singolo pilota (in verità parte del sistema di gioco fu poi utilizzato per *War in the Pacific* e *Uncommon Valor*). Sempre Matrix è al lavoro su versioni aggiornate di questi titoli, e vi sono voci secondo le quali potrebbero addirittura essere "integrati" in un'unica, grande campagna. Infine, Battlefront offre un altro gioco di carte, questa volta incentrato sui combattimenti aerei: *Down in Flames* (**http://www.battlefront.com/products/dif/news.html**). ***GMCST***



EL ALAMEIN, 23 ottobre – 4 novembre 1942

Alla fine del 1942 l'Afrika Korps di Rommel stava avanzando verso Alessandria d'Egitto, e nulla sembrava in grado di fermarla – ai punto che i diplomatici e gli altri abitanti inglesi della città stavano già preparandosi a abbandonarla. Rimaneva però un ultimo ostacolo da superare: la strettoia di El Alamein; inoltre le forze di Rommel erano esauste, e soffrivano di gravi problemi con i rifornimenti. Il generale tedesco fu costretto a colpire senza un'adeguata preparazione, cercando di sorprendere il nemico, ma il tentativo fallì. Tedeschi e italiani da una parte, e inglesi e i loro alleati del Commonwealth dall'altra iniziarono quindi a fronteggiarsi attraverso una serie di fortificazioni e campi minati. A comandare le truppe alleate era inoltre arrivato un nuovo generale, Bernard Montgomery. Gli inglesi potevano contare su un flusso regolare di rinforzi, i tedeschi no: divenne quindi inevitabile, per questi ultimi, trincerarsi in attesa dell'inevitabile contrattacco. La battaglia scoppiò il 23 ottobre – per colmo di sfortuna mentre Rommel, malato, era in Germania a curarsi. Immediatamente tornato al fronte, il generale tedesco organizzò una serie di vigorosi contrattacchi, e questa volta furono gli alleati a trovarsi in crisi. Dopo alterne vicende, però, Rommel fu costretto a abbandonare le proprie posizioni, anche a causa della nuova minaccia rappresentata dagli sbarchi alleati alle sue spalle, in Marocco. El Alamein segnò la fine del tentativo dell'Asse di occupare l'Egitto, e l'inizio della ritirata tedesca dal Nord Africa.

Giochi che ci permettono di simulare El Alamein: *El Alamein '42* della serie *Panzer Campaigns* è ovviamente il candidato ideale per chi desidera rivivere questa battaglia così cruciale per le sorti della guerra nel deserto, e in cui il nostro esercito raccolse, malgrado la sconfitta, molto onore e ammirazione. *Combat Mission: Africa Korps* ci porta invece accanto alle lamiere bollenti dei carri e ai lampi dei cannoni, con la sua grafica 3D e l'azione quasi cinematografica.

PERIODO MODERNO
1950 - PROSSIMO FUTURO

La Seconda Guerra Mondiale lasciò in eredità non solo una situazione geopolitica profondamente mutata, ma la più radicale evoluzione delle tecnologie belliche mai conosciuta nella storia dell'uomo. Dai biplani si passò ai jet; dall'artiglieria ai missili; la portaerei occupò il trono di "regina dei mari" spodestando le obsolete corazzate; tecnologie sofisticate come radar, contromisure elettroniche e sensori in grado di trasformare la notte in giorno divennero importanti tanto quanto le armi a cui fornivano assistenza. E su tutto, ovviamente, scese il gelido spettro della guerra nucleare. **Vincenzo Beretta** esamina i conflitti recenti e futuri

***G**eneralmente si definisce "moderno" qualunque conflitto (reale o ipotetico) avvenuto dopo la Seconda Guerra Mondiale e caratterizzato dall'impiego di tecnologie sofisticate. La guerra moderna si svolge su più livelli: dallo scontro delle forze sul campo, alle "battaglie elettroniche" per disturbare sensori e le comunicazioni nemiche, alle guerre "non convenzionali", come spionaggio e disinformazione I paesi del terzo mondo, non in possesso di tecnologie avanzate, sono più inclini a utilizzare tattiche di guerriglia e azioni propagandistiche di grande impatto psicologico, con lo scopo di creare disordine e dissenso nei loro nemici.*

Il mondo, per fortuna, non ha più conosciuto uno scontro tra grandi potenze paragonabile alle due guerre mondiali. L'avvento delle armi nucleari ha reso concreta la possibilità di una mutua e totale distruzione di entrambi i contendenti. Come risultato, le guerre dalla seconda metà del XX secolo a oggi sono state tutte "locali", e le superpotenze si sono affrontate indirettamente fornendo armi, consiglieri militari e "intelligence" alle fazioni da loro sostenute. Di conseguenza la maggior parte dei sistemi d'arma e delle dottrine militari contemporanee non sono mai stati sperimentati in un conflitto a alta intensità e molte delle ipotesi su cosa avverrebbe nel caso di una guerra su vasta scala sono ancora limitate alla loro simulazione nei wargame professionali... e nei giochi di strategia per PC!

LA GUERRA TERRESTRE

La guerra sul terreno vede ancora l'impiego delle tre principali armi, fanteria, mezzi corazzati e artiglieria, appoggiati da elicotteri e aerei d'attacco al suolo. La fanteria degli eserciti moderni è quasi completamente meccanizzata, ovvero equipaggiata con blindati e cingolati a

bordo dei quali può spostarsi sul campo di battaglia rapidamente e relativamente protetta La diffusione capillare dei missili anticarro e dei lanciarazzi portatili ha inoltre reso ogni uomo un potenziale distruttore di veicoli nemici, e oggi la fanteria è un'ottima arma da utilizzare soprattutto in operazioni difensive e di occupazione del territorio.

I carri moderni non sono molto diversi, nella concezione e nell'impiego, dai loro "nonni" della Seconda Guerra Mondiale: il loro scopo è fornire potenza di fuoco mobile, sfondare e accerchiare. L'introduzione di sistemi di tiro computerizzati e di munizioni speciali ha però reso i loro cannoni esponenzialmente più letali e precisi. Molti eserciti contemporanei applicano il principio che "se qualcosa può essere visto allora può essere colpito" (di solito con risultati istantanei e catastrofici), e una corsa tecnologica parallela si è svolta nella ricerca e sviluppo di sensori sempre più sofisticati, come visori termici e a intensificazione di luce (capaci di trasformare la notte in giorno), telemetri laser, e granate fumogene speciali capaci di emettere sostanze chimiche in grado di bloccare i sensori più avanzati.

Anche l'artiglieria ha beneficiato dell'avvento dei computer: software specializzati possono calcolare in tempo reale l'alzo dei pezzi, il tempo di volo delle munizioni e perfino l'influenza delle condizioni atmosferiche locali (come vento o umidità dell'aria) - e coordinare quindi il fuoco di una o più batterie con una precisione nella ricaduta dei colpi misurata in metri, e il momento dell'impatto dei colpi specificato al secondo dal comandante umano. Alla devastazione dei colpi, dunque, si unisce ora una precisione da cecchino. Oltre ai normali proiettili esplosivi l'artiglieria moderna può sparare testate chimiche o nucleari, capsule contenenti dozzine di "submunizioni" simili a granate (che si sparpagliano per una vasta zona prima di esplodere causando quindi gravi danni a bersagli non protetti) e perfino campi minati che vengono depositati in tempo reale davanti all'avanzata nemica. Inoltre vengono raggruppati con l'artiglieria i lanciamissili tattici superficie-superficie a testata convenzionale o chimica, come gli SCUD resi famosi dalla Guerra del Golfo del 1991.

Una menzione speciale tra i nuovi equipaggiamenti spetta all'elicottero; entrato in scena durante la guerra di Corea, il nuovo velivolo svolse inizialmente funzioni di ricognizione e evacuazione dei feriti. Ben presto, però, intorno alle libellule d'acciaio nacque una dottrina bellica nuova: l'aeromo*bilità*, ovvero lo spostamento rapido di fanti e equipaggiamento leggero per il teatro di battaglia. Dagli anni '60 gli elicotteri sono stati equipaggiati con armi più sofisticate, come mitragliatrici pesanti, razzi, e missili. Velivoli come l'americano AH-64 "Apache" e il Russo Mi-24 "Hind" sono oggi temibili cacciacarri, mentre l'Hind può anche trasportare una squadra di fanteria sul campo di battaglia e fornire quindi supporto ravvicinato agli uomini sbarcati con le proprie armi di bordo.



Giochi che simulano la guerra terrestre

I migliori giochi dedicati a scontri meccanizzati moderni a livello tattico sono probabilmente *Armored Task Force*, di Shrapnel Games, e *TacOps* 4 di Battlefront. *ATF* è stato creato dal maggiore di artiglieria Patrick Proctor e si basa su un autentico simulatore impiegato dall'esercito americano, il sistema JANUS; le azioni si svolgono in tempo reale, a livello di singolo veicolo/squadra di uomini, e il giocatore, nei panni del comandante di una formazione meccanizzata di piccole o medie dimensioni, può decidere se gestire individualmente ogni unità oppure se inviare ordini ai comandi sul campo; nel secondo caso saranno i sottoposti elettronici a manovrare nel modo migliore gli uomini e i mezzi, lasciando il giocatore libero di concentrarsi sull'andamento generale della battaglia. Da *ATF* sono nati numerosi altri giochi dedicati a conflitti specifici, di cui parleremo più avanti. Il suo predecessore, *Brigade Combat Team*, impiega un motore di gioco simile anche se meno sofisticato, ed è ancora disponibile in versione "gold" completo di tutte le espansioni sempre presso Shrapnel.

TacOps 4 è realizzato da un altro militare di carriera, il maggiore dei marine I. L. Holdridge, e mostra l'azione su scala leggermente più ampia. Anch'esso è impiegato professionalmente dall'esercito americano. Ogni unità rappresenta un plotone di uomini o mezzi, mentre l'azione si svolge a turni con risoluzione simultanea: i due contendenti inviano ordini alle truppe mentre l'azione è in pausa, e quindi il programma calcola i risultati di un minuto di combattimento. Le battaglie si svolgono tra due contendenti fittizi, uno che utilizza equipaggiamenti e tattiche della NATO, l'altro, l'OPFOR, ispirato alla Russia e ai paesi dell'ex-blocco sovietico. *TacOps* è più semplice rispetto a *ATF*, e contro l'IA è

INCHON, 15-28 SETTEMBRE 1950

Definita in codice "Operazione Chromite", la battaglia di Inchon comprende la serie di sbarchi effettuati dai marine americani (al comando del Generale MacArthur) alle spalle delle linee nordcoreane durante la guerra per la penisola asiatica. L'azione portò al collasso delle linee nemiche e aprì le porte alla liberazione di Seoul.

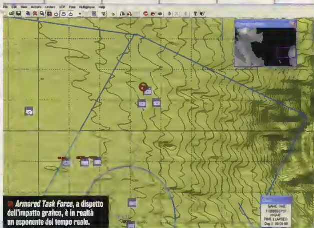
Giochi in cui si può simulare Inchon: *Sia Steel Panthers: MBT* che *Squad Battles: Korea* offrono diverse situazioni dedicate a quella che è giustamente definita come delle azioni anfibie più famose e riuscite della storia.

Non so con quali armi sarà combattuta la III Guerra Mondiale, ma so che la IV sarà combattuta con pietre e bastoni – **Albert Einstein**

FULDA GAP

La "prima battaglia della prossima guerra", così veniva chiamato questo ipotetico scontro durante la Guerra Fredda. La cittadina tedesca di Fulda si trovava sulla strada più breve tra la frontiera della Germania Est e Francoforte, e una rapida avanzata del Patto di Varsavia lungo questa direttrice avrebbe irrimediabilmente spezzato in due la Germania occidentale. Ovviamente la zona era pesantemente difesa dal V Corpo Americano, e la battaglia conseguente avrebbe assunto proporzioni colossali.

Giochi in cui si può simulare Fulda: Lo scenario è un vecchio favorito dai giochi di strategia, e potete trovarlo in *Armored Task Force*, *TOAW 3*, *Steel Panthers: MBT* e, insieme a un più generale trattamento del fronte tedesco meridionale, in *Fulda Gap 1985* di HPS Sims.



Armored Task Force, a dispetto dell'impatto grafico, è in realtà un esponente del tempo reale.



possibile giocare solo tenendo gli "occidentali"; il CD di gioco, però, contiene una dettagliata collezione di manuali in .PDF dell'esercito degli Stati Uniti – davvero una lettura impedibile per gli appassionati di faccende militari! – mentre gli ultimi aggiornamenti stanno introducendo nell'ordine di battaglia anche mezzi e eserciti della Seconda Guerra Mondiale.

Decisamente più antiquato è *Steel Panthers: MBT*, di Shrapnel, a livello di squadra/singolo mezzo e basato sul glorioso ma francamente superato sistema a turni e esagoni di *Steel Panthers*. *MBT* ha però due grossi punti di forza: copre l'intero periodo 1950-2010 con una vasta collezione di campagne, scenari e ordini di battaglia dettagliati, e... è praticamente gratuito! Come nel caso di *Steel Panthers: WWII*, infatti, il demo scaricabile a **www.shrapnelgames.com**, consiste essenzialmente nel gioco completo a cui sono state tolte alcune funzionalità nell'editor di scenari e poche altre cose (disponibili nella versione commerciale).

Una mezza delusione, invece, si è rivelato *Point of Attack II* di HPS Sims. Partito sotto le migliori premesse (un wargame di guerra meccanizzata contemporanea finanziato dall'aviazione degli Stati Uniti), si è impantanato in una collezione clamorosa di bug (risolti solo il parte dopo una lunga serie di patch) e nella necessità di avere un altro programma (*Aide de Camp II*) per poter creare nuove mappe – requisito che ha decisamente castrato la produzione di scenari da parte dei giocatori. Il gioco comunque è basato su un sistema ibrido a esagoni/risoluzione simultanea del turno, è molto dettagliato (fin troppo, visto che talvolta non si comprende se qualcosa non sta funzionando per via di un problema di programmazione o di una regola non ben compresa...) e propone scenari che vanno da scontri tra forze corazzate a azioni di lotta al terrorismo; inoltre pare che malgrado tutto sia stato un successo presso i committenti dell'aviazione, e quindi non è escluso che ne sentiremo parlare ancora in futuro.

Infine, se vi interessa affrontare problematiche geopolitiche e strategiche complesse (al livello di *Hearts of Iron II*, per intenderci) dirigetevi su *Supreme Ruler 2010* di Strategy First: l'ambientazione è un po' fantascientifica (il mondo del prossimo futuro si è frantumato in piccoli stati in competizione tra loro) ma questo pretesto consente al giocatore di gestire fattori politici, economici e militari in una situazione di tensione moderna fluida e dinamica.



La guerra nell'aria e sui mari

La guerra aeronavale contemporanea rappresenta probabilmente la vetta assoluta della complessità nella storia militare dell'uomo: non solo i fattori umani, geografici e tecnologici di cui un comandante deve tenere conto sono numerosissimi, ma la rapidità innaturale con cui le azioni si svolgono lascia spesso pochi secondi di tempo per prendere decisioni cruciali e di portata strategica. Il capitano di una nave può dover determinare letteralmente in un batter d'occhio e sulla base di informazioni frammentarie se il puntino sul radar che si sta dirigendo verso il suo vascello è un innocuo aereo civile o un caccia nemico armato di missili; in caso di errore le conseguenze possono essere tragiche, come l'abbattimento di un aereo di linea iraniano da parte dell'incrociatore americano USS Vincennes nel 1988.

Nello scontro tra due moderne flotte l'obiettivo principale è individuare il nemico senza essere a propria volta scoperti, portare i mezzi offensivi in una buona posizione di tiro e quindi scatenargli contro il maggior volume di fuoco possibile nel tentativo di travolgere le sue difese prima che possa reagire. Chi riesce a colpire per primo senza essere visto di solito ottiene la vittoria a prescindere da quanto potente sia l'avversario (una regola valida a qualsiasi livello, come il danneggiamento del cacciatorpediniere americano USS Cole da parte di terroristi a bordo di barchini dimostrò nel 2000). Per questa ragione i sensori e il loro impiego rappresentano una delle chiavi di volta dell'intera strategia di un ammiraglio.

I sensori si dividono in due importanti categorie: attivi e passivi. I primi irradiano energia e cercano di captare gli echi di ritorno che segnalano la presenza di "qualcosa" entro la loro portata (due buoni esempi sono il radar e il "ping!" del sonar); sono così in grado di dare un quadro preciso della situazione, facendo apparire sullo schermo la posizione esatta dei bersagli individuati, ma in compenso possono essere intercettati a una distanza molto superiore alla loro portata. Questo significa che una nave o un aereo che accendono il radar annunciano quasi

Può sembrare grottesca che quella della guerra venga chiamata arte, ma cambattere vuol dire, più di ogni altra casa, saper condurre uomini e danne – Tom Clancy



con certezza la loro presenza a tutti gli avversari presenti nella zona di operazioni, senza avere affatto la sicurezza, in cambio, di individuarli a loro volta.

I sensori passivi informano del fatto che in una certa direzione è stato acceso un radar, o che (nel caso degli idrofoni) un vascello di superficie o subacqueo sta emettendo rumore che si propaga attraverso l'acqua. Tali rilevamenti sono però molto imprecisi, e occorrono tempo e una buona dose di intuizione prima di poter determinare sia la natura del contatto sia, nel caso di un avversario, la sua posizione con precisione sufficiente a attaccarlo con le nostre armi.

Ad aggiungere complicazione al tutto non va dimenticata la guerra elettronica (con dispositivi capaci di confondere i sensori dei nemici e mascherare le proprie unità dietro "nubi di statica", avvisando però l'avversario che qualcosa sta per succedere), e la guerra contro-elettronica, ovvero il tentativo di penetrare tali difese e tornare a vedere con chiarezza ciò che sta accadendo sul campo di battaglia. Altre difese includono i missili antiaerei e antimissile: la migliore protezione contro un attacco missilistico nemico, infatti, è creare un "ombrello" intorno alla flotta in cui tutto ciò che entra viene istantaneamente abbattuto: unità navali come gli incrociatori di classe Ticonderoga e aerei come i vecchi F-14 sono stati progettati proprio per questo scopo.

Le armi stesse possono essere utilizzate in una varietà di modi: alcune (cannoni, missili molto vecchi...) hanno bisogno della posizione esatta del nemico per colpirlo. Altre testate più sofisticate sono dotate di sistema di guida autonomi, e possono essere quindi lanciate nella generica direzione della flotta avversaria con la speranza che, giunte in zona, possano individuare e attaccare automaticamente i loro bersagli; ovviamente il tutto va a scapito della precisione, ma se vediamo una salva di missili salire dall'orizzonte diretta verso di noi scagliare un contrattacco automatico verso la direzione di provenienza può essere la cosa più sensata. E ci manca lo spazio per parlare delle problematiche uniche legate all'impiego dei sommergibili e alla lotta contro la loro minaccia.. In definitiva, la moderna guerra sui mari è una sorta di "morra cinese" giocata sul filo dei secondi e dell'elettronica, e le cui variabili possono includere dozzine e dozzine di fattori.

Giochi che simulano la guerra aeronavale

Il "re" in questa categoria è *Harpoon*, realizzato da Larry Bond (co-autore insieme a Tom Clancy di *Uragano Rosso*) e pubblicato da Matrix Games in due diverse versioni. *Advanced Naval Warfare* è la più realistica, e dietro a una grafica spartana (sullo schermo danzano unicamente linee, simboli e numeri) nasconde probabilmente una delle simulazioni commerciali più sofisticate mai realizzate per PC; oltre 120 scenari simulano conflitti aeronavali reali e ipotetici dal 1980 a oggi, mentre l'ottimo lavoro di terze parti (come il norvegese Ragnar Emsoy o il canadese Herman Hum) ha condotto alla realizzazione di database e scenari alternativi che estendono il periodo coperto dal gioco indietro fino al 1950. Inoltre *ANW* ha una modalità multigiocatore che permette di ingaggiare sfide tesissime con altri ammiragli umani. I siti di riferimento consigliati sono **www.harpoonhq.com** e **www.harpgamer.com**.

Sempre sotto le insegne di Matrix dovrebbe presto salpare *Harpoon: Commander Edition*, una versione più semplice del gioco che, però, consente di gestire con maggiore maneggevolezza battaglie più vaste (alcuni scenari ricostruiscono l'ipotetico scoppio di una Terza Guerra Mondiale a livello di teatro, abbracciando, per esempio, tutto il Mediterraneo o l'estremo oriente. Il demo, già disponibile a **www.advancedgaming.biz**, permette di giocare ben dodici scenari ambientati nel Mare del Nord durante la Guerra Fredda.

Verso la fine degli anni '90 Sonalyst ha pubblicato *Fleet Command*, una versione "leggera" di *Harpoon* a nostro avviso eccessivamente slavata malgrado la grafica 3D (nel corso degli anni il gioco è stato però sensibilmente migliorato grazie ai Mod, molti dei quali conservati a **www.navalwarfare.net**). *FC* è oggi disponibile in versione "bundle" insieme a *688i* e *Sub Command*, altri due titoli di Sonalyst dedicati alla simulazione di sottomarini nucleari.

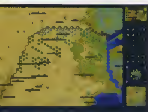
La guerra nell'aria sul PC è ovviamente dominata dai simulatori di volo (anche se *Harpoon* non manca di scenari in cui sono schierati unicamente aeromobili), con una singola (e purtroppo lontana) eccezione: *Flight Commander II*, della defunta Avalon Hill. Questo bellissimo wargame tattico mette a confronto aerei di tutto il mondo dalla Guerra di Corea a oggi con un sistema a turni simultanei di una decina di secondi l'uno che consente al giocatore di gestire le azioni aria-aria e aria-superficie di intere squadriglie. È uno dei migliori giochi di strategia per PC mai realizzati (l'autore è lo stesso di *Combat Mission*, nonché di *Acthung, Spitfire!* e *Over the Reich*) e se lo trovate su e-Bay o in qualche "cestone" non fatevelo scappare.



Anche se si tratta di un simulatore di volo, *Falcon 4 ATF* contiene una parte interessante di simulazione strategica.

Il Vietnam è stata la prima guerra combattuta senza censure, e senza censure l'opinione pubblica può diventare terribilmente confusa – **Generale William Westmoreland**


Harpoon Advanced Naval Warfare è il re incontrastato delle simulazioni navali per i più esperti ed esigenti.



Nel periodo moderno non ci sono state molte "grandi battaglie" nel senso che diamo a questa espressione quando ci riferiamo a Gettysburg o allo sbarco in Normandia. Inoltre le poche degne di questo nome sono, per la maggior parte, avvenute in conflitti secondari, e coperte da scenari di titoli a vasto spettro come *Steel Panthers: MBT* o *The Operational Art of War 3* Per questa ragione in questa sezione esamineremo i più importanti conflitti scoppiati dal 1950 a oggi, e la loro simulazione su PC, con solo alcuni box dedicati ai momenti più significativi.

I CONFLITTI DAL 1950 A OGGI

La Terza Guerra Mondiale

Alla fine della Seconda Guerra Mondiale il mondo si trovò diviso in due "blocchi": da una parte gli Stati Uniti e gli altri paesi alleati (ai quali si erano unite le nazioni appena liberate dalle dittature nazifasciste, come l'Italia, l'Austria e la Germania Occidentale); dall'altra l'Unione Sovietica, i paesi dell'Europa dell'est caduti sotto il suo controllo, e numerose nazioni del terzo mondo che, liberatesi dal colonialismo, vedevano nel comunismo sovietico la via del futuro. Particolarmente delicata era la posizione dell'Europa: nelle famose parole di Churchill, una "cortina di ferro" aveva diviso in due il continente; la Germania era stata spaccata in due nazioni, Est e Ovest, mentre Berlino (nel cuore della Germania Est) continuava a ospitare guarnigioni di tutte le nazioni vincitrici. I paesi occidentali si organizzarono formalmente nell'Alleanza Atlantica, o NATO, alla fine degli anni '40; l'Unione Sovietica e i suoi alleati firmarono il Patto di Varsavia nel 1955.

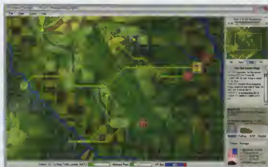
Per "Terza Guerra Mondiale" convenzionalmente si intende la (per fortuna mai avvenuta) invasione dell'Europa Occidentale da parte di forze del Patto di Varsavia, e la conseguente reazione della NATO, con l'eventuale estensione del conflitto a altri teatri (soprattutto Medio Oriente, Golfo Persico e Corea). Questo ipotetico conflitto è stato – letteralmente – "giocato" innumerevoli volte dagli stati maggiori di entrambi i blocchi, e nel corso dei decenni sono emerse alcune linee di base su come avrebbe potuto svolgersi.

L'inizio avrebbe visto l'attacco del Patto di Varsavia all'Europa Occidentale, o come "colpo" a sorpresa, o dopo una graduale crescita di tensione. A quel punto il piano strategico della NATO sarebbe stato ritirarsi gradualmente, cedendo terreno per guadagnare tempo e infliggendo al nemico il maggior numero possibile di perdite: in sostanza, tenere duro in attesa dei rinforzi provenienti dagli Stati Uniti. Ragioni politiche, economiche e militari impedivano infatti all'America di mantenere in Europa un numero di divisioni sufficiente a contrattaccare, e i rinforzi avrebbero dovuto essere trasportati nel teatro di battaglia a guerra iniziata – soprattutto per mare. Ciò avrebbe condotto alle importantissime battaglie aeronavali per il controllo delle linee di comunicazione in Nord Atlantico e nel Mare di Norvegia.

Se il Patto di Varsavia fosse stato fermato sarebbe iniziata la fase di riconquista dei territori perduti, con la NATO ora all'offensiva. in mare il piano alleato vedeva l'entrata in forze di più portaerei americane nel Mare di Norvegia con l'obiettivo di distruggere le basi aeree e navali sovietiche della Penisola di Kola, mentre le unità subacquee americane, inglesi e francesi sarebbero andate a caccia dei sottomarini russi armati con missili nucleari strategici celati all'estremo nord e sotto i ghiacci del polo.

È facile intuire qual è il punto di domanda che ha ossessionato le menti di militari, politici e dell'uomo comune per oltre quarant'anni: nel momento in cui una delle due parti avesse stabilito che la sconfitta era ormai inevitabile, cosa sarebbe accaduto? Sarebbero entrate in scena le armi nucleari, con conseguenze imponderabili ma quasi certamente terrificanti per tutta la civiltà umana, o il buon senso dell'uomo sarebbe prevalso? Nessuno lo sa. Significativamente, alcuni wargame da tavolo e per PC consigliano questa regola per simulare l'uso di armi nucleari in una guerra moderna: "afferrate la scrivania su cui state giocando e gettatela a gambe all'aria esclamando BOOOOOOM!"

Nella realtà, sebbene sfiorata molte volte (come in occasione della crisi dei missili cubani del '62), la Terza Guerra Mondiale non è mai scoppiata. L'elezione del leader sovietico Gorbachov nel 1985, unita all'incapacità dell'economia sovietica di rispondere alla straordinaria proliferazione militare americana voluta dal presidente Reagan durante gli anni '80, segnò l'inizio di una decisiva fase di distensione. La fine della Guerra Fredda fu simbolicamente



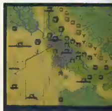

Fleet Commander nasce come arricchimento di *Harpoon* tramite l'aggiunta della grafica 3D.

Vogliono una guerra, Jock, e stanno facendo tutto il possibile per ottenerlo – **Thirteen Days**



Flight Commander II è l'unico esponente della strategia digitale esclusivamente aerea.





segnata nel 1989 dalla caduta del Muro di Berlino (che era stato eretto per dividere le zone della città sotto influenza sovietica e occidentale). L'Unione Sovietica si dissolse nel 1991.

Giochi che simulano la Terza Guerra Mondiale

Tutti i titoli di cui abbiamo parlato in precedenza offrono scontri tra NATO e Patto di Varsavia: troverete dunque pane per i vostri denti in *ATF*, *TocOps 4* e *Steel Ponthers: MBT*. Su scala operazionale/strategica, invece, per *TOAW 3* sono stati creati numerosissimi scenari che ipotizzano lo scoppio del conflitto in vari momenti della Guerra Fredda, dagli anni '50 al suo culmine negli anni '80, e con diverse interpretazioni su cosa sarebbe potuto accadere. Trey Marshall, un appassionato a cui si devono molti tra i migliori scenari per *TOAW*, ha convertito per questo sistema una vecchia collezione di giochi da tavolo di GDW, intitolata *Third World Wor*, con scenari a livello di divisione/brigata ambientati nel 1990 in Germania, nel Mediterraneo, in Scandinavia e nel Golfo.

Il "fronte centrale" della guerra è ben rappresentato a su scala tattica/operazionale da *Floshpoint: Germony* di Matrix Games, un gioco a livello di plotone/compagnia con risoluzione simultanea dei turni, basato su una curiosamente antiquata griglia quadrettata ma caratterizzato da problematiche uniche (come la difficoltà di trasmettere ordini alle truppe da parte di sottoufficiali sovraffaticati e in lotta contro i disturbi alle comunicazioni causati dalla guerra elettronica). È il 1989 l'anno fatale, e forze americane, inglesi e tedesco-occidentali devono contenere e respingere l'ultimo disperato colpo di coda della morente URRS. Il gioco è realistico ma un po' macchinoso – eppure capace di coinvolgere chi vorrà dedicarci un po' di pazienza.

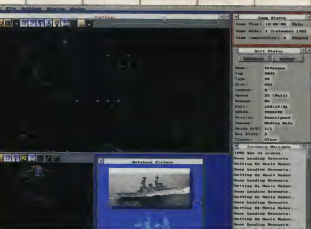
HPS ha dedicato ben due titoli a una guerra scatenata in Europa dal Patto di Varsavia nel 1985: *Fuldo '85* e *North Germon Ploin '85*, entrambi parte della serie *Modern Compoigns* di HPS Sims e dedicati, rispettivamente, agli scontri in Germania settentrionale e meridionale a livello di plotone/compagnia/battaglione e turni di tre ore. Inoltre per *NGP '85* è stato pubblicato un Mod gratuito reperibile sul sito di HPS che aggiunge l'intero teatro di battaglia meridionale, di fatto "fondendo" i due giochi in un unico, mostruoso "megascenario".

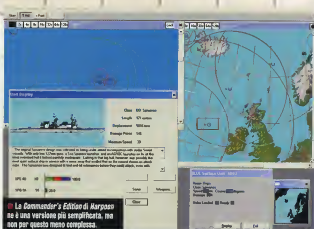
Sul mare, *Horpoon ANW* offre una collezione di battaglie intitolata "Cold





La farza non deriva dalle capacità fisiche, ma da una volontà indamita – **Mahatma Gandhi**





La Commander's Edition di Harpoon ne è una versione più semplificata, ma non per questo meno complessa.

War" ambientata in varie parti del mondo durante un ipotetico scontro nel 1985 (e giocabile anche in multiplayer); sempre nel 1985 è collocato il "magnum opus" di Ragnar Emsoy per il Mod "Database 2000": oltre trenta scenari che narrano con un livello di dettaglio straordinario l'intera battaglia per il controllo Nord Atlantico (progettati unicamente per un giocatore singolo al comando delle forze NATO); li trovate a **www. harpoonhq.com**, mentre allo stesso indirizzo altri Mod esaminano lo stesso conflitto negli anni '70 e '60. Anche molte situazioni di *Harpoon Commander's Edition* hanno come punto di partenza un immaginario conflitto tra Est e Ovest in vari punti del globo.



La Guerra di Corea

Il primo grande conflitto moderno scoppiò il 25 giugno del 1950, quando il governo provvisorio della Corea del Nord (sostenuto dall'Unione Sovietica) scatenò un attacco a sorpresa contro quello del Sud (appoggiato dagli Stati Uniti). L'America aveva smobilitato una grossa percentuale delle proprie forze dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, e fu colta completamente impreparata; l'esercito sudcoreano si disintegrò e in breve tempo le forze del Nord occuparono tutta la penisola tranne per una striscia di terra a sudest che divenne nota come "perimetro di Pusan".

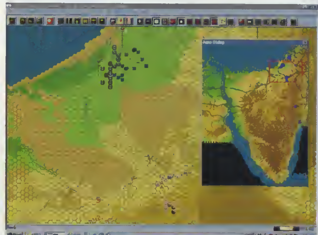
Sembrava finita, invece era appena iniziata: dopo aver radunato nelle basi in Giappone le forze necessarie, e ottenuta l'assistenza delle Nazioni Unite, il Generale McArthur (lo stesso della riconquista delle Filippine) il 15 settembre 1950 sbarcò a Inchon, alle spalle del nemico, in una delle operazioni anfibie più famose della storia. La capitale Seoul venne liberata e le linee di rifornimento nemiche tagliate. I nordcoreani furono costretti a una precipitosa ritirata verso le loro linee di partenza.

L'offensiva dell'ONU verso nord continuò: il 19 ottobre la capitale nordcoreana Pyongyang capitolò, e ben presto le forze al comando di McArthur giunsero in prossimità del confine con la Cina. Malgrado i timori e le perplessità dell'ONU e dello stesso governo statunitense, il generale era sicuro che i cinesi non sarebbero intervenuti nel conflitto. Si sbagliava: quietamente sostenuta dall'Unione Sovietica (che fornì armi e consiglieri militari) la Cina lanciò la propria controffensiva il 25 ottobre. Seoul ricadde in mani nordcoreane il 4 gennaio 1951, e l'11 aprile McArthur venne silurato.

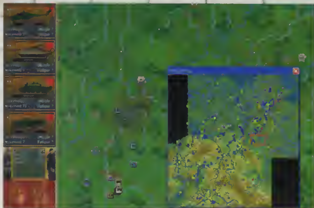
Di fatto, l'offensiva cinese segnò la fine della parte "mobile" della guerra, e il resto del conflitto si congelò in un sanguinoso stallo a metà della penisola. Il 27 luglio 1953 fu firmato un armistizio in base al quale le due Coree si sarebbero ritirate sulla linea da cui la guerra era iniziata: il famoso 38° parallelo. A tutt'oggi la pace non è mai stata firmata, e dopo la fine della Guerra Fredda il confine tra la Corea



E se la Guerra di Corea divampasse nuovamente? Questo si immagina HPS Simulation in Korea '85.



 La storia insegna che la guerra inizia quando i governi credano che il prezzo dell'aggressione sia basso – Ronald Reagan



CHINESE FARM, 15-17 OTTOBRE 1973

Durante il contrattacco sul fronte del Sinai seguito all'invasione egiziana nell'ottobre del 1973, gli israeliani riuscirono a attraversare il canale di Suez nei pressi di una piccola fattoria sperimentale abbandonata. Gli egiziani cercarono di rimuovere il pericolo investendo la testa di ponte con due divisioni e diverse brigate. Ne seguì una prolungata battaglia tra forze corazzate e meccanizzate il cui risultato finale (che avrebbe potuto determinare la capacità di Israele di mantenere la testa di ponte sul canale) rimase in bilico fino all'ultimo. Alla fine gli egiziani, pur infliggendo gravi perdite ai nemici, non riuscirono a tagliare le linee israeliane, e, a loro volta esausti, furono costretti a interrompere l'azione. La fattoria aveva equipaggiamenti agricoli giapponesi i cui caratteri, scambiati dagli israeliani per ideogrammi cinesi, diedero il nome alla battaglia.

Giochi in cui si può simulare Chinese Farm: Si tratta di un'altra situazione classica per i wargame, e la ritroviamo in *Steel Panthers: MBT, Middle East '67, TOAW 3, Divided Ground* e, il nostro favorito, *The Star and the Crescent* di Shrapnel Games.

del Nord e quella del Sud rimane la zona con la più alta concentrazione militare al mondo.

Giochi in cui possiamo simulare la Guerra di Corea

TOAW 3 di Matrix presenta un ottimo scenario che copre il primo anno del conflitto con turni da una settimana e unità a livello di battaglione-reggimento, e, stranamente, questa è l'unica buona offerta a livello strategico/operazionale; a livello tattico, molti momenti cruciali sono ricostruiti da HPS Sims in *Squad Battles: Korea*, evoluzione della serie di cui abbiamo già parlato in occasione della Seconda Guerra Mondiale, e dal già citato *Steel Panthers: MBT* di Shrapnel.

Più interesse ha suscitato l'ipotesi – purtroppo per nulla remota – di un riaccendersi della guerra in tempi recenti. *Korea '85* di HPS Simulations immagina in due dozzine di scenari una nuova offensiva del Nord a metà degli anni '80 (mentre in Europa divampa il conflitto tra NATO e Patto di Varsavia su cui sono imperniati altri titoli della serie *Modern Campaigns*). Il sistema è a turni-esagoni, a livello tattico-operazionale, con turni da tre ore e unità a livello di battaglione, ma il sistema di gioco è la rielaborazione di quello (ormai un po' stantio) di *Panzer Battles*; in compenso *Raging Tiger: the Second Korean War* di ProSimCo (pubblicato da Shrapnel Games) utilizza il buon sistema di *Armored Task Force*, e presenta scontri tattici in tempo reale tra unità meccanizzate (peccato che le mappe siano graficamente terribili); infine va menzionato *Falcon 4 ATF* che, pur essendo un simulatore di volo, consente di gestire la parte strategica della guerra aerea in una varietà di scenari durante un conflitto nella penisola.

Le Guerre Arabo-Israeliane

Sono noti con questo termine collettivo i conflitti che videro lo stato di Israele (creato in Palestina dopo la Seconda Guerra Mondiale) opposto all'alleanza degli stati arabi che lo circondano – in particolar modo Egitto, Siria e Giordania.

La prima di esse di fatto scoppiò in coincidenza con la nascita del nuovo stato, e ebbe culmine nell'ottobre-novembre del 1948. Israele respinse l'attacco congiunto di Egitto, Libano, Siria e Iraq, e dimostrò così la propria capacità di sopravvivere in Medio Oriente. Una delle conseguenze di questo conflitto fu l'afflusso di decine di migliaia di profughi palestinesi nella cosiddetta "Striscia di Gaza", situata sul mare tra Israele e Sinai, dando origine a una complessa situazione territoriale a tutt'oggi non completamente risolta.

La guerra del 1956 scaturì invece dalla decisione del presidente egiziano Nasser di nazionalizzare il Canale di Suez, l'importante linea di comunicazione tra Mediterraneo e Mar Rosso. Francia e Inghilterra risposero intervenendo militarmente con l'appoggio di Israele. Ma mentre lo stato ebraico conquistò buona parte della penisola del Sinai uscendo vittorioso dalla propria parte del conflitto, le due potenze europee, pur ottenendo ottimi risultati sul campo di battaglia, non riuscirono a raggiungere i loro obiettivi politici (soprattutto a







Con un sistema a esagoni di ridotte dimensioni, *Squad Battle* è l'ideale per simulare scontri di piccole proporzioni.

Gli anzioni dichiarono le guerre, mo sono i giovoni che devono combattere e morire! – **Herbert Hoover**

GOOSE GREEN, 27-28 MAGGIO 1982

Uno dei più importanti scontri terrestri nella guerra delle Falkland fu la battaglia per la minuscola cittadina di Goose Green. In sé un obiettivo senza alcuna importanza militare, questo gruppo di case si trovava però in prossimità di San Carlos Water – la zona scelta dagli inglesi per il loro sbarco – ed era stato pesantemente presidiato dagli argentini. Quattro compagnie di paracadutisti inglesi, con appoggio di artiglieria, cannoni navali ed elicotteri, attaccarono un reggimento di fanteria argentino rinforzato Dopo due giorni di durissimi scontri caratterizzati da alterne vicende (anche l'aviazione argentina entrò nella mischia con razzi e napalm) Goose Green capitolò il 28 maggio. Gli inglesi la definirono "un'azione in puro stile Seconda Guerra Mondiale".

Giochi in cui si può simulare Goose Green: Questo classico scontro moderno è ottimamente riproposto in *The Falklands' War* di Shrapnel Games.



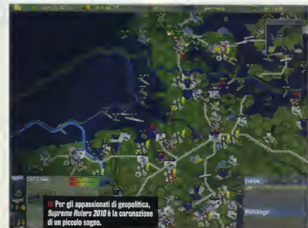


causa del fatto che gli Stati Uniti, impegnati a protestare per l'invasione sovietica dell'Ungheria, non poterono appoggiare l'analoga invasione di uno stato sovrano da parte dei loro alleati); il risultato fu un enorme imbarazzo per entrambe, e il loro quasi definitivo disimpegno dal Medio Oriente; poco dopo Israele restituì all'Egitto i territori conquistati. La guerra del 1967, detta anche "Guerra dei Sei Giorni", scoppiò undici anni dopo. Per mesi la "Lega Araba" formata da Egitto, Siria e Giordania si era preparata per mesi a sferrare l'attacco definitivo contro Israele: i loro eserciti avevano ricevuto equipaggiamenti moderni e gli uomini erano stati addestrati nel modo migliore possibile. Invece che stare a aspettare, Israele reagì colpendo per primo e prendendo in contropiede tutti: il 5 giugno del 1967 reparti meccanizzati invasero il Sinai e, nel corso di una rapidissima campagna, accerchiarono e distrussero completamente l'esercito egiziano lì attestato Quando la Giordania cercò di intervenire, Israele dapprima indeboli le sue forze con un'intensa serie di attacchi aerei, e quindi riservò alle truppe a terra lo stesso trattamento subito dagli sfortunati egiziani. La Siria, in compenso, non fece nulla, rimanendo attestata sulle proprie posizioni sulle alture del Golan. Ciò permise agli avversari di radunare le proprie forze e, il 9-10 giugno 1967, di allontanare anche il terzo avversario dai propri confini. Israele aveva ottenuto una straordinaria vittoria strategica e, grazie all'occupazione di vaste porzioni di territorio nemico, allontanato le potenziali linee di partenza di un nuovo conflitto; questo elemento si sarebbe rivelato cruciale sei anni più tardi.

L'ultima grande guerra arabo-israeliana scoppiò il 6 ottobre del 1973, durante la festività ebraica dello "Yom Kippur" (dalla quale prese il nome). Per una volta fu Israele a essere colto di sorpresa, e l'esercito egiziano riuscì inizialmente a rioccupare ampi territori della penisola del Sinai; a nord anche la Siria riuscì a riprendersi parte delle alture del Golan. Lo spazio guadagnato nella guerra del '67 si rivelò però vitale per Israele, dandogli il tempo di riorganizzare le proprie forze e di lanciare una decisa controffensiva su entrambi i fronti che quasi portò le truppe meccanizzate con la Stella di Davide alle porte della capitale siriana di Damasco. Il 22 ottobre la guerra era finita con un'altra vittoria israeliana. Questo conflitto venne seguito con estrema preoccupazione in tutto il mondo, a causa del possibile intervento dell'Unione Sovietica. Secondo molti osservatori, la guerra del '73 rappresentò il più grave rischio di uno scontro tra superpotenze dai tempi della crisi dei missili cubani nel 1962.

Giochi in cui possiamo simulare le guerre arabo-israeliane

Il consueto *TOAW 3* presenta scenari sia per tutte queste guerre che per altri conflitti ipotetici nella regione. HPS ha dedicato alle guerre arabo-israeliane una "puntata" della propria serie *Modern Campaigns*; malgrado il titolo



Per gli appassionati di geopolitica, *Supreme Rulers 2010* è la coronazione di un piccolo sogno.



Non si può prevenire e preparare una guerra allo stesso tempo – **Albert Einstein**



TOAW3 è probabilmente il titolo con cui è possibile simulare il più alto numero di scenari moderni.

sia *Middle East '67* sono coperti anche i conflitti del '56 e del '73. La scala come sempre è a turni di tre ore (sei durante la notte), con mappa esagonata e unità che rappresentano compagnie/battaglioni: non male, se siete disposti a sopportare la terribile IA. A livello tattico va senz'altro segnalato *The Star* and *The Crescent* di Shrapnel, un'altra derivazione del sistema di ATF con battaglie vere e ipotetiche che vanno dal 1956 al 2009. Interessante, anche se non del tutto riuscito, è *Divided Ground* di Talonsoft, a livello di plotone e basato sullo stesso sistema a turni e esagoni di *Western Front/Eastern Front II*; il gioco, vagamente ispirato al wargame da tavolo *The Arab-Israeli Wars* di Avalon Hill, è stato purtroppo penalizzato da una pubblicazione affrettata e piena di bug, ma ora Matrix Games dovrebbe essere al lavoro su una versione aggiornata.

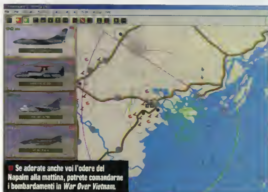
Il Vietnam

Le origini della guerra del Vietnam vanno ricercate nell'indebolimento del dominio coloniale sulla regione in seguito alle difficoltà patite dalla Francia nella Seconda Guerra Mondiale. La sconfitta definitiva delle forze francesi a Dien-Bien-Phu, nel 1954, causò la divisione del paese in due zone: il Nord, guidato dal presidente Ho-Chi-Min e vicino alle posizioni russe e cinesi, e il Sud, con capitale Saigon, appoggiato dagli Stati Uniti. Per l'America il supporto al governo di Saigon rappresentava un passo importante nella lotta contro l'espansione del comunismo. I nordvietnamiti iniziarono a sostenere cellule di resistenza al sud inviando loro rifornimenti attraverso il famoso "Sentiero di Ho-Chi-Min", una pista che attraversava Laos e Cambogia violandone la neutralità. Quando un colpo di stato rovesciò l'impopolare presidente sudvietnamita Diem, nel 1963, gli Stati Uniti furono costretti a rispondere aumentando la propria presenza nella regione.

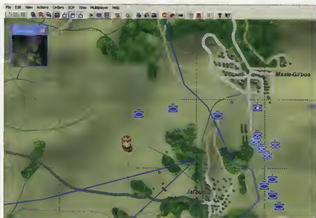
Tra il 1964 e il 1968 il numero dei soldati americani in Vietnam salì da 16.000 a oltre 500.000, e il governo di Washington considerava ormai probabile una risoluzione favorevole della guerra. Invece il 30 gennaio 1968, in occasione della locale festività del Tet, il Vietnam del Nord lanciò a sorpresa un attacco generale contro il Sud. Lo shock in America e nel mondo occidentale fu profondo, e mise in ombra il fatto (a tutt'oggi non molto apprezzato) che sul piano militare l'"Offensiva del Tet" si risolse in un disastro totale per il Nord, con perdite umane e di materiali altissime e nessuna conquista territoriale. Politicamente, però, gli effetti furono ben diversi. L'America non poté approfittare della vittoria: un contrattacco e la conseguente l'estensione del conflitto al Vietnam del Nord avrebbero rischiato una causare l'intervento della Cina (come l'esperienza in Corea aveva insegnato), mentre coinvolgere Laos e Cambogia avrebbe pericolosamente esteso la guerra a tutta l'Indocina.

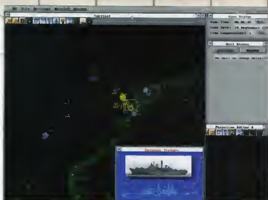
L'opinione pubblica americana iniziò a pensare che il proprio governo, mentre assicurava che quello in Vietnam era un impegno quasi concluso, li aveva in verità condotti in un pantano senza chiare vie d'uscita. Quando la disponibilità di truppe americane iniziò a scarseggiare, molti veterani si trovarono a essere inviati una seconda volta in Vietnam – un fatto che aumentò il già vivace dissenso interno. Come risposta all'impopolarità sempre più crescente della guerra, il presidente americano Nixon nel 1969 iniziò un piano di ritiro graduale, con la speranza che l'esercito regolare sudvietnamita potesse gradualmente sostituire le truppe statunitensi nella lotta contro i Viet Cong. Il 15 gennaio 1973 Nixon annunciò la cessazione unilaterale delle ostilità, formalizzata il 25 gennaio dello stesso anno dagli accordi di pace di Parigi.

Malgrado Nixon avesse promesso di continuare a sostenere economicamente il Vietnam del Sud, la sua caduta in seguito allo scandalo



Se adorate anche voi l'odore del Napalm alla mattina, potrete comandarne i bombardamenti in *War Over Vietnam*.





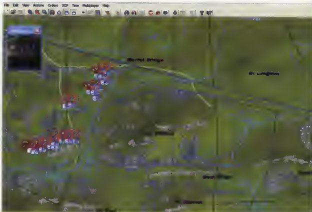
Watergate e la salita al potere del presidente Ford fecero cambiare rotta agli Stati Uniti. Privo dell'aiuto americano, il governo di Saigon subì l'offensiva definitiva del Nord (che, al contrario, si stava avvalendo dell'appoggio sempre più sostanziale di Unione Sovietica e Cina). Il 30 aprile 1975 la capitale cadde. Il 2 luglio 1976 il Vietnam del Nord e del Sud si unirono formalmente formando la Repubblica Socialista del Vietnam; il nome della capitale Saigon venne cambiato in Ho-Chi-Min City.

Giochi in cui possiamo simulare la Guerra del Vietnam

TOAW 3 offre un'intera collezione di scenari dedicati a vari momenti della guerra; tra essi si distingue lo splendido *Campaign for South Vietnam 1965* , di Curt Chambers, che, con un uso molto intelligente delle meccaniche di gioco, riesce a coprire l'intera campagna dal 1965 alla caduta di Saigon nel 1975; può essere giocato contro l'IA da entrambe le parti, e include regole per simulare la crescente insoddisfazione dell'opinione pubblica americana, la difficoltà di condurre operazioni militari "convenzionali" nelle giungle asiatiche e altro ancora. *Indochino 1951 – 1955* di Joao Lima mostra invece su scala simile gli ultimi sussulti del colonialismo francese nella regione, ma può essere giocato solo contro un avversario umano.

Tatticamente, HPS Sims ha pubblicato due titoli nella serie "Squad Battles": *SB: Vietnam* e *SB: Tour of Duty* Con turni di 5 minuti e 40 metri per esagono permettono di giocare da piccoli scontri e imboscate nella giungla a vaste operazioni che coinvolgono interi battaglioni con supporto di elicotteri e mezzi pesanti. Tutte le principali operazioni della guerra sono ricostruite in una pletora di scenari, e da alcune campagne. Ovviamente anche *Steel Panthers: MBT* ha la sua quota di situazioni ambientate nelle giungle indocinesi, ma a nostro avviso il sistema di *Squad Battles* è leggermente migliore.

Per la guerra aerea invece esiste al momento un solo titolo, sempre di HPS: *War over Vietnam*, un interessante esperimento che mette il giocatore nei panni del responsabile delle campagne di bombardamento contro il Nord. Il risultato, purtroppo, è un po' sterile, anche perché il gioco è ripetitivo e non molto dettagliato, ma attualmente non vi sono altri titoli sull'argomento.



La Guerra delle Falkland

Il conflitto Anglo-Argentino del 1982 è stata la prima guerra moderna in cui si è assistito allo scontro esteso e sostenuto tra forze areonavali. Reagendo all'occupazione delle isole Falkland, sotto amministrazione coloniale inglese dal 1842, da parte della giunta militare argentina del generale Galtieri, l'Inghilterra mobilitò una "task-force" incentrata su due portaerei, e comprendente cacciatorpediniere, fregate e navi da sbarco. Mentre la flotta era in navigazione, il 2 maggio 1982 il sottomarino nucleare inglese HMS Conqueror affondò l'incrociatore argentino General Belgrano al largo delle isole; l'evento indusse l'ammiragliato di Buenos Aires a tenere in porto le proprie unità navali per il resto del conflitto, e dimostrò il potere di "deterrenza" delle moderne unità subacquee.

Ben diversa fu però la prestazione delle forze aeree argentine. Il 4 maggio il cacciatorpediniere HMS Shieffeld venne mortalmente colpito da un missile "Exocet" lanciato da un aereo d'attacco argentino. Durante i lunghi scontri intorno alle isole bombe argentine affondarono le fregata HMS Antelope e HMS Ardent, il cacciatorpediniere HMS Coventry e la nave portaelicotteri HMS Atlantic Conveyor; incendiarono inoltre la nave da sbarco HMS Sir Galahad e danneggiarono altre unità. Alla fine, però, la superiorità inglese ebbe il sopravvento: i Marine della regina sbarcarono a San Carlos il 21 maggio, e, dopo una rapida campagna terrestre, liberarono la capitale delle isole, Port Stanley. Il 14 giugno 1982 le forze argentine si arresero; la giunta militare che controllava il paese cadde poche settimane dopo.

Giochi in cui possiamo simulare la Guerra delle Falkland

Due giochi sono dedicati in modo specifico alle principali operazioni di questo conflitto: *The Falklands' War*, di Shrapnel Games, si occupa della parte terrestre, dallo sbarco inglese alla riconquista di Port Stanley. Il sistema di gioco è una versione migliorata di *Armored Task Force* di ProSimCo, e otto scenari storici e dieci ipotetici si occupano dell'intera campagna. Per *Harpoon ANW* Ragnar Emsoy ha creato per il proprio Mod "Database 2000" una collezione di sei scenari che si occupano invece della parte aeronavale del conflitto, affrontabile contro l'IA nei panni degli inglesi. Il sito dove scaricarli è **www. harpoonhq.com**; allo stesso indirizzo si trova anche un'ipotetica versione "attuale" della guerra, in cui si



***Era un gioco a rimpiattino, spiegato su un milione di miglia quadrate d'oceano. Il perdente sarebbe morto* – Tom Clancy**

immaginare un secondo tentativo di invasione argentino nel 2007.

Le Guerre del Golfo
Tre sono stati i principali conflitti combattuti nella regione del Golfo Persico dal 1945 a oggi: la guerra tra Iran e Iraq, scatenata nel 1980 dall'allora presidente iracheno Saddam Hussein e terminata con un nulla di fatto nel 1988; l'operazione "Desert Storm", del 1991, formalmente un'azione di "polizia internazionale" voluta dall'ONU dopo che Saddam Hussein stesso aveva occupato il vicino Kuwait; e infine l'operazione "Iraqi Freedom", del 2003, in seguito alla quale una coalizione guidata da americani e inglesi ha definitivamente rimosso il dittatore dalla scena.

Giochi in cui possiamo simulare le Guerre del Golfo
Solo *TOAW 3* propone uno scenario tra Iran e Iraq, incentrato sull'offensiva iraniana del febbraio 1984. Questo conflitto fu, per la maggior parte dei suoi otto anni, una sanguinosa versione moderna della "guerra di trincea" del 1914-18, e offre poco interesse per le simulazioni militari.

8en diversa dovrebbe essere la situazione di "Desert Storm", l'unico grande conflitto meccanizzato moderno che vide un'alleanza di nazioni guidata dagli Stati Uniti liberare il Kuwait dall'occupazione irachena. Ma, a parte un vasto e dettagliato scenario per *TOAW 3*, la guerra del 1991 ha interessato soprattutto i simulatori (di volo e di carro armato, come *M1 Tonk Plotoon 2* di Microprose). Ovviamente i titoli di cui abbiamo parlato nella sezione dedicata alla guerra terrestre offrono la possibilità di combattere battaglie in questo teatro, e la cosa migliore è fare riferimento a essi e ai loro generatori di scenari.

Pressoché identica la situazione per l'invasione del 2003: uno scenario per *TOAW 3* (realizzato da Don Maddox, che gestisce anche uno dei principali siti di wargame sulla rete a **www.strategyzoneonline.com**) e poco altro (*Armored Tosk Force* presenta alcune battaglie a livello tattico, come l'attacco a Bassora). La situazione attuale in Iraq, inoltre, si presterebbe comunque più a essere simulata da giochi tattici in prima persona a livello di singolo uomo come i vari *Ghost Recon* (che però attualmente non se ne sono ancora occupati).

Le guerre Jugoslave, in Afghanistan e altri conflitti "minori"
Minori, ovviamente, dal punto di vista dell'interesse per la simulazione militare, non certo per l'impatto politico e per le sofferenze delle popolazioni coinvolte. L'Afghanistan venne invaso dall'Unione Sovietica nel 1979 e il risultato fu, a tutti gli effetti, un "Vietnam russo" combattuto tra i deserti e le montagne dell'Asia Centrale. Grazie al supporto internazionale e alla mutata politica dell'URRS in seguito alla salita al potere di Gorbachov, la resistenza afgana riuscì a fiaccare lo spirito dell'Armata Rossa, e le truppe di Mosca si ritirarono definitivamente nel 1988. Il susseguente vuoto di potere condusse però inizialmente a una guerra civile, e quindi, nella metà degli anni '90, all'occupazione del paese da parte dei Talebani, che vi instaurarono una dittatura religiosa. Il coinvolgimento di questi ultimi negli attentati dell'11 settembre causò però la reazione dell'America, e l'Afghanistan venne nuovamente invaso e "liberato" nell'ottobre del 2001 durante l'operazione "Enduring Freedom".

Molto più complessa è la storia delle guerre nell'ex-Jugoslavia, una serie di conflitti etnici e nazionalistici scoppiati in seguito alla disgregazione dello stato balcanico nel 1991, e che si trascinarono con alterne vicende fino al 1999 – quando la campagna di bombardamenti della NATO seguita all'intervento serbo in Kosovo pose



fine al governo del presidente serbo Milosevich.

Infine, non vanno dimenticate le innumerevoli guerre scoppiate (e che scoppiano tutt'ora, o che minacciano di farlo) in molti angoli remoti del mondo, come Somalia, Angola, America Centrale (Grenada 1983, guerra tra Perù e Ecuador 1995...), Sudest asiatico, Libano e così via. In molti casi questi conflitti sono meglio rappresentati a livello tattico da sparatutto in prima persona, dal momento che vedono più scontri tra pugni di milizie e soldati regolari che vere e proprie manovre strategiche di truppe (a questo proposito vale la pena di menzionare *Full Spectrum Warrior*, di THQ che, pur utilizzando una giocabilità in prima persona, chiede al giocatore di coordinare l'azione di squadre di uomini impegnate in operazioni fittizie ma dal sapore molto attuale). In compenso quasi tutte sono state coperte estensivamente da quei titoli gratificati da un editor di scenari, come i soliti *TOAW 3* e *Steel Ponthers: MBT*, ed è a essi che vi rimandiamo. Inoltre, come nel caso di un moderno conflitto coreano, segnaliamo lo scenario balcanico di *Folcon 4: ATF*, dal quale si può simulare la campagna di guerra aerea contro la Serbia del 1999, insieme a altre situazioni ipotetiche.
GMCST



Non temiomo i russi, ma i loro elicotteri
– Anonimo combattente afgano

FANTASY
DAGLI ALBORI A OGGI

Passare dalla realtà storica alla fantasia più totale potrebbe sembrare eccessivo, ma la strategia ha saputo trovare terreno fertile anche nelle creature più incredibili generate dalla narrativa umana. Del resto, da un punto di vista puramente tattico, il fantasy offre la possibilità di ricreare battaglie incredibili dove accanto a spade, archi e cavalleria si trova l'imponderabile elemento magico... **Carlo Barone** traccia la storia dei giochi in cui fantasy e strategia sono diventati un binomio indissolubile



Quanda pensate alla parala "fantasy", la mente viaggia in autamatica versa determinati clichè a cui cinema e narrativa ci hanna, armai da tempa, abituata. Razze fantastiche, magie devastanti e scontri epici sana esempi generali malta calzanti e, alla stessa tempa, malta adatti all'impastaziane di un giaca di strategia. Nan è un casa, infatti, se questo ambientaziane ha sempre riscassa un nutrita successa, tanto tra gli sviluppatari, quanta tra gli stessi giacatori, cantribuendo di fatta (insieme alla fantascienza) olla noscita e alla diffusiane papalare del genere degli strategici in tempo reale.

A valer ben guardare, infatti, fatta ecceziane per albari illustri e per alcune serie storiche, il fantasy strategica è armai sinanima di RTS, sia, passiama supporre, per una questiane relativa alla diffusiane e all'impatta del genere rispetto alla strategia a turni (chi avrebbe il coraggio di investire il denara di una grossa licenza in un wargame a turni su mappa esaganale?), sia perché i "puristi" della strategia, a cui, generalmente, i giachi a turni sana dedicati, preferiscana teatri realistici dave nan capita che una magia passa distruggere la metà del vastra esercita...

Indipendentemente dalle speculaziani, resta il fatto che archi, nani ed elfi vivana, ancara oggi, un periada estremamente pralifico nell'ambita dei videagiachi di strategia, anche grazie al "fenameno" scatenata dalla trilogia cinematagrafico di Peter Jacksan dedicata all'opera di Tolkien, in arigine lasciata curiasamente in sardina. Diversamente do quanta si patrebbe pensare, infatti, la strategia nel manda fantasy raramente impiega "mandi" prefabbricati da cui attingere

regole e scenari, ma preferisce far nascere ambientazioni del tutto inedite che pescano liberamente nei pout-pourri dell'immaginario narrativo del genere, a tutto vantaggio della creatività... e del risparmio di risorse rispetto all'acquisizione di costose licenze!

C'ERA UNA VOLTA... IL TURNO!

Dovendo parlare di un'ambientazione che ha influenzato il mondo dei videogiochi così radicalmente (a prescindere dal suo impatto nell'universo della strategia digitale), è davvero difficile cercare di definirne un punto di inizio o un reale capostipite. Eppure, se poteste fare un "sondaggio" tra un discreto numero di appassionati (di una certa età!), siamo sicuri che il nome che sentireste ricorrere più spesso sarebbe quello di *Master Of Magic*. Sviluppato da Simtex (i creatori di *Master Of Orion*) e pubblicato da Microprose nel 1994, *Master Of Magic* uscì sul mercato pronto a raccogliere i frutti seminati da Sid Meyer e il suo *Civilization*, proponendosi concettualmente come un suo "clone" dall'ambientazione, per l'appunto, fantasy. Il giocatore ricopriva il ruolo di mago e "capo di stato" e aveva il fine ultimo di dominare sul mondo conosciuto (composto da due diversi "livelli", uno terrestre e uno fantastico) sia attraverso l'eliminazione degli altri maghi presenti in gioco, sia attraverso il completamento dell'incantesimo definitivo: lo "spell of mastery". Seguendo, appunto, la struttura di *Civilization*, *MoM* richiedeva lo stesso livello di gestione del proprio impero, con le ovvie differenze di trovarsi al proprio servizio minotauri ed elementali, di investire la ricerca in nuovi incantesimi di dominio e di lottare per il dominio non delle miniere, ma di nodi di energia per aumentare il proprio potere magico (di natura differente a seconda della scuola a cui, a inizio partita, si decideva di affiliarsi). A rendere *MoM* unico erano una lunga serie di caratteristiche che avrebbero, da lì a poco, gettato le basi della strategia fantasia: la presenza di una minimappa tattica che appariva al momento dei combattimenti per gestirli nel dettaglio e l'impiego di eroi che salivano di esperienza ne rappresentano forse gli esempi più importanti.

Il successo fu indiscusso, al punto che qualcuno fiutò le potenzialità di un'accoppiata dal roseo futuro: questo "qualcuno" si chiamava 3DO Company che, di lì a breve, pubblicò il primo capitolo di una saga ancora viva tuttora, *Heroes of Might & Magic* della New World Computing. Partendo da un universo già "creato" (il primo episodio del GdR *Might & Magic* risaliva al 1986!), *HOMM* offriva una struttura a turni molto classica, divisa in missioni consecutive, e una componente esplorativa molto forte, ponendo un maggiore accento sulla parte dedicata ai combattimenti a discapito dell'aspetto gestionale. Come accadeva in *MoM*, infatti, anche *Heroes* utilizzava la microgestione degli scontri: quando due eserciti si affrontavano un cambio di visuale consentiva di muovere e attaccare indipendentemente con i gruppi di unità, sempre rigorosamente a turni, aggiungendo così una ulteriore dimensione tattica al gioco, invece di "abbandonare" l'esito della battaglia ai soli calcoli matematici. Il risultato finale fu indubbiamente eccellente, tanto eccellente che l'ultimo esponente della saga di *Heroes of Might & Magic*, il quinto capitolo, ha visto la luce pochi mesi fa completamente rinnovato dal punto di vista grafico (ora in 3D), ma concettualmente rimasto invariato. Ovviamente, il tempo ha portato aggiunte e miglioramenti alla serie nel livello di personalizzazione degli eroi, o nella varietà delle truppe reclutabili per esempio, ma possiamo tranquillamente affermare che l'ossatura alla base di *HOMM* resta a tutt'oggi la stessa, segno di un'originale intuizione di qualità, anche a fronte dei dodici anni, i cinque giochi e la decina espansioni che porta sulle spalle.

Come la storia dei videogiochi ci insegna, difficilmente un'idea di successo non genera del proselitismo: nel caso di *HOMM*, tuttavia, per vedere un titolo di spessore si è dovuto attendere il 1999 con *Age of Wonders* dei Triumph Studios (sotto etichetta Gathering of Developers). Questo titolo cercava di miscelare la struttura portante di *HOMM* (all'epoca giunto al terzo, ottimo, capitolo) con alcuni elementi di *Master Of Magic* quali relazioni diplomatiche (vista la presenza di dodici differenti razze) e la presenza di incantesimi dagli effetti



Age of Wonders è in un certo senso l'erede spirituale di *Master of Magic*, anche se non ne tocca le vette.

STRATEGIA SU CONSOLE

Per quanto sia conoscenza comune che il genere strategico non abbia trovato terreno fertile su console, va aperta una forte parentesi per quanto riguarda la strategia a turni di ambientazione fantasy. Esiste, infatti, una proficua produzione giapponese specializzata proprio in questo genere che appare tanto fuori posto nel mercato console ma che, allo stesso tempo, vanta dei titoli di indubbia qualità. Si tratta di giochi che seguono in genere la stessa struttura con una parte di "avventura", spesso molto limitata, utilizzata per tenere insieme le singole battaglie gestite rigorosamente in un campo isometrico quadrettato. Tra i migliori esponenti di questo genere tutto particolare (ma davvero apprezzabile per gli amanti della strategia più estrema) citiamo la saga di *Vandal Hearts* e *Suikoden Tactics* di Konami (PSOne e PS2), *Vagrant Story* e *Final Fantasy Tactics* di Square Enix (PSOne e Game Boy Advance), la serie di *Disgaea: Hour Of Darkness* di Nippon-Ichi.





IL MITO NON È MORTO!

Se siete appassionati di *Myth*, vi farà sicuramente piacere sapere che, per quanto la serie sia stata da tempo "abbandonata" in forma ufficiale, esiste un gruppo di utenti che ne mantiene attivo il supporto fornendo patch di bilanciamento e creando nuove campagne. Chi fosse interessato può trovare informazioni e download al sito di Project Magma: **http://projectmagma.net/**.

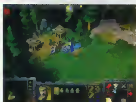



Difficilmente avreste pensato di vedere un Beholder in un RTS, ma con *DragonShard* è possibile!


Il realismo che ha reso famosa la serie lascia spazio alle creature fantastiche di *Age of Mythology*.







"globali", tutto su mappa rigorosamente esagonale ma con visuale isometrica. Anche in questo caso la parte gestionale del gioco veniva leggermente sacrificata in favore della parte esplorativa e di combattimento, dove il giocatore poteva comodamente scegliere se affrontare lo scontro in prima persona, o lasciare alla matematica la risoluzione del conflitto. All'originale *Age of Wonders* si accodò nel 2002 il seguito diretto *The Wizard's Throne* e, l'anno successivo, *Shadow Magic*. In entrambi i casi, tuttavia, vennero apportati diversi cambiamenti alla struttura originale, peggiorando, a detta di molti, l'aspetto tattico e rendendo il primo capitolo il più acclamato dell'intera serie.

Sulla stessa scia di *HOMM*, infine, si colloca *Etherlords* di Nival (2001): in questo caso, però, gli eroi al nostro controllo non disponevano di truppe nel senso stretto del termine, ma di un mazzo di carte da utilizzare in combattimento per "evocare" creature e magie. Si trattava di una scelta interessante, visto anche il supporto di un'accattivante grafica in tre dimensioni. Due anni dopo la Nival tornò all'attacco, questa volta sotto etichetta Strategy First, con il seguito diretto dove, tuttavia, la parte di esplorativa veniva gestita in tempo reale (lasciando ai turni solo i combattimenti) e spiccavano maggiori elementi da gioco di ruolo.

Contemporaneamente a *HOMM* e derivati, però, la strada della strategia a turni nel mondo fantasy veniva percorsa anche da un'altra storica saga: *Worlords*, sviluppato da SSG (Strategy Studies Group). A cominciare da 1990, questa serie si mantenne sempre fedele allo spirito originale dei giochi di guerra strategici, ossia senza mai sfruttare la microgestione delle truppe nelle fasi di combattimento, la cui risoluzione veniva affidata ai soli rapporti di forza e alle combinazioni di unità in campo. *Warlords* riscosse un discreto successo durante gli anni '90 contando un notevole numero di seguiti, espansioni e versioni "deluxe", fino a cedere il passo alla versione "in tempo reale", ribattezzata *Battlecry*. Nel 2003 Ubisoft tentò con scarso successo di riportare in auge l'originale struttura a turni con il quarto episodio *Heroes Of Etherio* sviluppato da Infinity Interactive, solo per vedere, l'anno successivo, una chiara inversione di marcia con l'uscita del terzo *Battlecry*.

ORCHI CONTRO UMANI

Se, ormai, i giochi a turni sembrano essere diventati un genere in via di estinzione, perlomeno nell'ambito del fantasy, la strategia in sé è tutt'altro che dimenticata, anche se ama percorrere ormai strade ben differenti. È necessario fare qualche passo indietro in realtà... nello stesso anno in cui *Master of Magic* turbava gli animi di moltissimi giocatori, un'allora poco nota Blizzard cercava di seguire la strada aperta l'anno precedente da Westwood e il loro *Dune II*: nasceva, infatti, *Worcroft: Orcs & Humans*, un nome che oggi è praticamente diventato sinonimo di RTS, e non solo nel "ristretto" ambito

FANTASY SU GMC

Alcuni dei giochi di cui abbiamo parlato in queste pagine possono essere reperiti anche tramite GMC ordinandone gli arretrati. Ecco l'elenco dei giochi in allegato e il numero da richiedere per averli (basta una mail a **arretratigmc@futureitaly.it**).

Titolo	GMC
Age of Wonders: Shadow Magic	Budget, Dicembre 2004
Heroes of Might & Magic III	Budget, Luglio 2005
Heroes of Might & Magic IV	Luglio 2006
Myth III	Giugno 2003
Warlords BattleCry III	Budget, Agosto 2005


La serie di *HOMM* opta per una gestione delle città molto semplificata e orientata al combattimento.

Cavalcate! Cavalcate! Cavalcate verso la rovina e la fine del Manda! AVANTI EORLINGAS – Theoden


Dei recenti capitoli, *Heroes of Might & Magic IV* è quello che ci ha convinto di meno viste le scelte fatte.

CONSIGLI STRATEGICI

GLI EROI

La figura dell'eroe nell'ambito degli strategici varia di peso enormemente a seconda del gioco preso in esame. Si passa dall'estremo di *SpellForce*, completamente centrato su di essa, all'idea di *Heroes of Might & Magic* di "condottiero". In ogni caso, gli eroi dovrebbero ricevere sempre una cura particolare, soprattutto per quanto riguarda la loro progressione e il loro potenziamento. Spesso i giochi si curano di avere delle parti extra non funzionali alla trama principale appositamente studiate per potenziare i vostri eroi. In una parola: approfittatene! Avere un eroe più forte può facilmente fare la differenza in uno scontro e controbilanciare qualche errore di troppo.

del fantasy. Giocare oggi a *Worcraft* sarebbe impossibile, non tanto per l'aspetto grafico, quanto per le limitazioni che all'epoca caratterizzavano il genere (tipo il non poter impartire ordini a gruppi di unità!), ma il titolo Blizzard già mostrava delle intuizioni che li avrebbero portati a dominare, nel corso degli anni, il teatro degli RTS. Al di là di una prima caratterizzazione delle razze in gioco (orchi e umani appunto) che andava oltre qualche unità differente a seconda delle fazioni, *Warcraft* offriva il primo e rudimentale supporto al multiplayer che sarebbe diventato più avanti uno dei pilastri della serie. Si sarebbe dovuto aspettare l'anno successivo per vedere finalmente le potenzialità del genere con *Worcraft II: Tides Of Darkness*. Ancora in ritardo rispetto a Westwood e il suo *Command&Conquer* (anche se di pochi mesi...), Blizzard rifinì incredibilmente il gioco con cui era partita: miglior supporto al multiplayer (anche se, per Battle.net, si sarebbe dovuto aspettare *Diablo* e un'edizione apposita), selezione multipla di unità e una maggiore differenziazione delle parti in lotta che ne approfondiva notevolmente l'aspetto strategico. A onor del vero, in realtà, il gioco in singolo si riduceva spesso alla continua reiterazione della procedura di costruzione della propria base, ammassamento delle truppe con difesa da sporadici attacchi e scontro finale, ma era in multiplayer dove emergeva un diverso livello di profondità tattica, unita tuttavia anche alla necessità di eseguire i comandi con una certa velocità per guadagnare vantaggio rispetto al proprio avversario. Da allora, tutti i giocatori del mondo dovettero attendere ben sette anni per il terzo capitolo (con *Starcraft* nel mezzo però!), ma si trattò di un'attesa ricompensata da *Reign of Chaos*, che, insieme alla sua espansione *Frozen Throne*, è ancora oggi considerato il miglior RTS disponibile al momento, con centinaia di migliaia di giocatori che ne affollano le partite online su Battle.net. Seguendo la strada aperta con *Starcraft*, infatti, la Blizzard estese ulteriormente il concetto di caratterizzazione delle razze in battaglia (orchi, umani, non-morti ed elfi oscuri), non solo assegnando loro unità completamente differenti, ma variandone i criteri di costruzione degli edifici e dotandole di peculiarità davvero uniche per un livello di gestione tattica e strategica senza rivali, facilitato da un'interfaccia efficientissima sotto ogni aspetto e ottimizzata per rendere al massimo nelle azioni più concitate che il gioco richiedeva. Con *Worcraft III*, inoltre,






Il passaggio alla grafica 3D di *HOMM V* è puramente estetico, ma funziona perfettamente.


Gli RTS della EA dedicati al Signore degli Anelli brillano per spettacolarità... e poco altro.

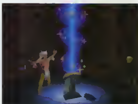
Questa è forza, questo è potere! A che cosa serve l'acciaio senza la mano che lo brandisce? **– Thulsa Doom**

CONSIGLI STRATEGICI

LE RAZZE

A differenza dei "normali" giochi strategici, le ambientazioni fantasy hanno cominciato a caratterizzare pesantemente le fazioni in conflitto, facendo appunto leva sul concetto fantastico di "razza". Spesso non si tratta più di semplici differenze nei tipi di unità disponibili, ma si arriva a veri e propri approcci diversi alle meccaniche di gioco. Un esempio calzante lo si può trovare in *Warcraft III* dove le razze hanno metodi di espansione e di raccolta risorse molto differenti, con i loro pro e contro. In quest'ottica, dovete sempre cercare di sfruttare al massimo le caratteristiche vincenti della razza scelta e, allo stesso tempo, cercare di proteggervi dai suoi ben noti punti deboli. Per questo, se decidete (o se siete forzati nel gioco singolo) a cambiare la vostra razza in gioco, cercate di adeguarvi alle sue nuove caratteristiche variando il vostro stile.







Blizzard andò ad avvicinare il concetto dell'eroe negli RTS a quello degli strategici a turni come *Heroes of Might & Magic*, rendendoli unità speciali che potevano sia morire, sia guadagnare esperienza e potenziarsi con oggetti "raccolti" uccidendo mostri erranti. L'aspetto sorprendente di questa soluzione risiedeva nell'efficacia con cui il tutto funzionava anche negli scontri online, dove la rapidità degli scontri lasciava teoricamente poco spazio a un così forte elemento GdR. inutile dire che l'introduzione rendeva il massimo nel gioco singolo, dove accanto alla formula classica di missione (costruisci, ammassa, distruggi) venivano offerti compiti alternativi e situazioni interessanti da affrontare con un manipolo limitato di unità per sfruttarne al massimo le caratteristiche. Oggi potete facilmente reperire *Warcraft III* inclusivo di espansione nell'edizione *Bottle Chest* e vi consigliamo di farlo pure nel caso in cui abbiate sempre disdegnato la strategia in tempo reale, anche solo per godere della fantastica catena di eventi che fa da sfondo alle battaglie.



La formula della serie *Myth* era decisamente contro tendenza, ma anche molto divertente e impegnativa.

E TEMPO REALE FU!

Spronate dai successi di Blizzard e Westwood, tutte le case si resero conto che la strategia poteva facilmente uscire dal "ghetto" di utenza a cui era stata fino a quel momento relegata e, in effetti, *Warcraft II* e *Commond&Conquer* diedero il via a una lunga serie di imitazioni più o meno riuscite: alcuni si limitavano a scimmiottare, altri cercavano di innovare. il caso di *Myth: The Fallen Lord* appartiene decisamente alla seconda categoria. Sviluppato da Bungie nel 1997, *Myth* partiva da un concetto molto semplice: il giocatore non poteva contare su metodi per ampliare le proprie truppe ma, salvo rinforzi previsti, doveva necessariamente completare gli obiettivi assegnati con le unità ricevute inizialmente. Tale approccio prevedeva un utilizzo molto oculato delle proprie truppe, cercando di sfruttare al massimo il vantaggio tattico e l'impiego di formazioni e schieramenti piuttosto complesso. Riuscire a mantenere in vita il maggior numero di unità possibile, aveva inoltre il doppio vantaggio di renderle più esperte in combattimento, e quindi maggiormente incisive: impianto grafico a parte, non è del tutto sbagliato pensare a *Myth* come un precursore in piccolo di *Rome: Totol Wor*, eccezion fatta naturalmente per le dimensioni degli scontri e per il fatto che, dal lato dei nemici, siano presenti demoni e altre creature infernali... A *Myth* seguì un ottimo secondo capitolo, *SoulBlighter*, e un mediocre terzo, *The Wolf Age*, non a caso non più sviluppato dai Bungie.

Restando in tema di innovazione, i tempi più recenti hanno visto i tedeschi Phenomic dare vita nel 2003 a *Spellforce: The Order Of Down*. in questo caso, veniva esasperato il concetto di eroe coniato da *Warcraft III*, al punto che una corposa parte del gioco (oltre il 50% a spanne) era dedicato quasi interamente a esso e al suo "party", in maniera perfettamente identica a un comune GdR d'azione alla *Diablo*, ma enormemente più profondo. La restante parte, tuttavia, doveva essere impiegata nella gestione di un RTS tatticamente molto impegnativo, dove il vostro eroe diventava il generale di un esercito creato secondo i canoni della strategia in tempo reale. Per quanto si tratti di un titolo che difficilmente potrà appassionare un amante della strategia pura, resta comunque esemplare per come sia riuscito a miscelare così efficacemente due generi, risultando tanto brillante in entrambi. Gli interessati che si lasciarono sfuggire *Spellforce* (non impossibile, visto il suo passaggio un po' in sordina), dovrebbero poter reperire ancora la *Gold Edition* (inclusiva della prima espansione *The Breoth Of Winter*), mentre quest'anno ha visto l'uscita del seguito diretto, *Spellforce 2: Shodow Wors* che ha cercato di semplificare un po' le meccaniche originali a discapito della profondità, ma a tutto vantaggio di divertimento e coinvolgimento.

Facendo, invece, un passo indietro allo "scimmiottare" sarebbe abbastanza ingiusto non citare alcuni titoli che hanno comunque dato prova di un certo livello qualitativo pur senza introdurre delle novità sostanziali in una meccanica di gioco



Rise of Legends ha un approccio al fantasy molto particolare: tecnologia e magia unite in uno stile steampunk!

Klootou Borada N... di sicuro cominciovo per "N"... Nik... coff! coff! Ecco l'ho detto! – Ash, reparto ferramenta

già ben delineata. Il primo, rigorosamente in ordine cronologico, a cui va tale merito è indubbiamente *Total Annihilation: Kingdoms*, sviluppato dai defunti Cavedog. Seguendo la scia dell'originale *Total Annihilation* (di cui *Kingdoms* ne rappresentava banalmente la versione fantasy), i Cavedog cercarono di aggiungere a un genere già allora abbastanza inflazionato un semplice fattore: il numero di unità sul campo. Con una grafica particolarmente curata, una complessa gestione delle altezze del terreno (che fornivano anche significativi vantaggi tattici) e la possibilità di assistere, da protagonisti, a scontri davvero colossali (anche se un po' caotici), *Kingdoms* si guadagnò la sua fetta di appassionati, anche in virtù del suo ampio livello di personalizzazione.

Per ultimi, seppur non per merito, vanno necessariamente citati i due titoli che Microsoft ha dedicato al mondo della strategia fantasy, per quanto lo abbia fatto in maniera decisamente "non convenzionale". Ci stiamo infatti riferendo a *Age of Mythology* e al recente *Rise of Notions: Rise of Legends*. Il primo, come suggerisce lo stesso nome, fa parte della ben nota serie degli *Age of Empires* di Ensemble Studios, ma al posto di offrire uno scenario storico offre un ambientazione a metà tra il fantasy della mitologia e il realismo. In *AoM*, infatti, vi troverete al comando di Egizi, Nordici e Greci, potendo contare non solo sulle loro "normali" forze militari, ma anche sulle rispettive unità speciali appartenenti alle rispettive mitologie e persino chiamare in aiuto i poteri delle divinità della vostra nazione. *Rise of Legends* nasce invece come seguito spirituale dell'originale *Rise of Notions* di Big Huge Games e ne mantiene pressoché inalterati i punti di forza, fatta eccezione, ovviamente, per lo scenario storico, sostituito da un universo a metà tra tecnologia e magia. *RoL* offre quindi gli stessi concetti di gestione delle città, attriti e confini territoriali, mettendo però a disposizione "solo" tre differenti razze (rispetto alle dodici nazioni dell'originale *Notions*), per quanto pesantemente caratterizzate anche e soprattutto dal punto di vista tattico.



Warcraft III è ancora oggi il miglior RTS disponibile per PC, soprattutto con la sua espansione *Frozen Throne*.

DA TOLKIEN A GYGAX

Mentre supponiamo che il primo non abbia bisogno di presentazioni, Gary Gigax ha avuto l'onore di essere uno dei due creatori dell'originale "Dungeons & Dragons" (nonché fondatore della TSR...). Ci stiamo naturalmente riferendo a due degli universi fantasy più popolari nell'immaginario comune e, non a caso, anche le uniche due fonti di ispirazione "su licenza" che hanno generato giochi strategici in questo ambito. Sul mondo de "Il Signore degli Anelli" sono stati creati ben tre titoli, tutti RTS, due basati sulla trilogia cinematografica (la serie *Battle for Middle Earth* composta, per l'appunto, di due episodi) e un terzo sul solo libro (*War of the Ring*). Ci duole purtroppo dire che in tutti e tre i casi (e specialmente nell'ultimo) si tratta di prodotti abbastanza mediocri, perlomeno sotto l'aspetto meramente strategico. Tuttavia, se da appassionati della saga originale, specialmente nella sua trasposizione cinematografica, voleste rivivere quelle epiche battaglie, sicuramente potreste trovare *Battle for Middle Earth* (soprattutto nel secondo, più completo episodio uscito quest'anno) dei punti di interesse. Trattamento differente, invece, ha ricevuto "Dungeons & Dragons" di cui l'unico recente gioco su licenza è *Dragonshard*, dovendo andare in passati remoti per trovare *Stronghold* (1993) della SSI e *Blood & Magic* (1996) della Interplay. *Dragonshard* si appoggia all'universo di recente aggiunta nel mondo di D&D chiamato "Eberron" e segue in maniera abbastanza classica i canovacci del genere RTS, cercando però utilizzare allo stesso tempo forti componenti legate al Gioco di Ruolo originale con soluzioni simili a quelle impiegate in *SpellForce*. Il risultato è indubbiamente un titolo accattivante per quanto sia stato un po' ignorato considerando la portata della licenza di cui beneficia e la qualità del gioco stesso. ***GMCST***





CONSIGLI STRATEGICI

TORRI E CATAPULTE

Nel genere degli RTS, la presenza di costruzioni difensive fisse è una costante piuttosto importante nelle meccaniche di gioco, così come lo è la presenza di specifiche unità adatte per contrastarle.



Soprattutto quando si affronta una campagna in singolo, dove tali difese sono spesso dislocate in passaggi obbligati e zone chiave, avere sempre a disposizione delle macchine d'assedio (per quanto siano in genere le unità più lente e fragili del gioco!) può aiutare a evitare seri danni al vostro esercito. Dovete infatti considerare una semplice regola in questi casi: se una torre spara a dieci quadretti di distanza, la vostra catapulta sparerà a undici!



La magia può uccidere, ma un mago gentiluomo non si permetterebbe mai di farlo – **Jonathan Strange**

FANTASCIENZA
DEL PROSSIMO E LONTANO FUTURO

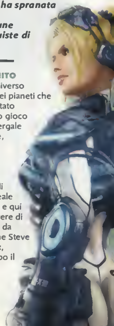


Riposte le spade nel fodero, messi i fucili a riposo e abbandonati i tomi di magia in un angolo... resta ancora un "periodo storico" da prendere in esame: il futuro. La fantascienza è sempre stata una grande fonte di ispirazione per i videogiochi e il campo della strategia non fa eccezione. Seguiamo **Carlo Barone** a bordo del suo X-Wing per un viaggio nelle battaglie del prossimo millennio!

Il percorso dei giochi di strategia nel mondo della fantascienza è stato, non senza sorpresa, molto simile a quello del genere fantasy, vedendo la progressiva sparizione del turno in favore del tempo reale. Eppure il "turno" del futuro ha saputo dare ai giocatori per PC titoli di grandissima qualità, da **Master of Orion** ***alla serie di*** **UFO** ***(unico sopravvissuto fino ai "giorni nostri" seppur con alti e bassi), ma evidentemente le ragioni già citate nelle pagine dedicate al fantasy hanno avuto la meglio. A onor del vero, tuttavia, la fantascienza su PC è stata la vera culla della strategia in tempo reale, e se oggi*** **Warcraft III** ***con i suoi orchi stringe saldo il trono di miglior RTS disponibile, il passato in cui affonda le sue origini era popolato di marine spaziali e lastricato di tiberium... Alla fantascienza strategica, inoltre, vanno imputati tutta una serie di traguardi che hanno condizionato il genere come l'utilizzo del 3D per liberare la visuale dalla schiavitù dell'isometria o, ancora, lo sfruttamento "reale" della terza dimensione nello spazio. Insomma, se da un lato il fantasy ha indubbiamente avuto più "successo", molti dei meriti restano comunque della fantascienza che ha spronato gli avanzamenti tecnologici e alcune importanti conquiste di game design.***

L'UNIVERSO INFINITO

La conquista dell'universo tramite il dominio dei pianeti che lo compongono è stato l'obiettivo del primo gioco "4X" (definizione gergale che sta per "Explore, Expand, Exploit, Exterminate", ossia "Esplora, Espanditi, Sfrutta, Stermina"), *Reach for the Star* di SSG (1983), vero reale pioniere del genere e qui citato per mero dovere di cronaca. In effetti, è da quell'iniziale idea che Steve Barcia, come Simtex, realizzò 10 anni dopo il





Le iterazioni di *Command&Conquer* sono davvero tante, ma le novità introdotte spesso poco significative.

CONSIGLI STRATEGICI

LE TRE DIMENSIONI

In *Homeworld*, la terza dimensione non veniva utilizzata ai soli fini estetici ma, ambientando gli scontri nello spazio, diventava un elemento importantissimo nella pianificazione strategica della battaglia. Per esempio, alcune astronavi sono in grado di sparare solo frontalmente e un attacco dall'alto o dal basso può facilmente averne ragione anche con meno potenza di fuoco. Essendo questo valido in entrambi i sensi, è abbastanza chiaro come l'intercettare in anticipo il nemico diventi tatticamente importantissimo, obiettivo raggiungibile tramite opportuni lanci di sonde spesso sottovalutati.



capolavoro riconosciuto del genere: *Master Of Orion*. Anche in questo caso si trattò di una evoluzione della struttura portante di *Civilizotion*, trasformando però l'ambientazione dello scorrere del tempo terrestre nella conquista dell'universo, conteso tra dieci razze "create" dai misteriosi Orion. Lo stesso pianeta di origine dei creatori, come suggerisce il nome, fornisce uno degli obiettivi più ambiti del gioco che, come da copione, prevedeva una vittoria di conquista e una pacifica tramite mezzi diplomatici (e investimenti mostruosi di risorse). *Master of Orion* è da molti ancora oggi riconosciuto come il miglior esponente del suo genere, anche a dispetto del seguito che tre anni dopo (1996) realizzò la stessa Simtex. Forte dell'esperienza di *Moster Of Mogic*, Barcia introdusse nuovi elementi in *Master of Orion II: Battle at Antares* come la presenza di leader (gli eroi di MoM) e una più complessa gestione dell'economia planetaria, aggiornando allo stesso tempo l'impianto grafico e aggiungendo funzionalità multiplayer. La serie vide l'uscita anche di un terzo episodio molto più tardi, nel 2003, non per mano degli originali sviluppatori. I risultati non furono tuttavia per niente soddisfacenti per un gioco che, indubbiamente, ha pesantemente risentito del peso dei suoi illustri predecessori.

Allo stesso tempo, lo stesso Sid Meier (creatore di *Civilization*), lavorava alla sua conquista dello spazio. Ricominciando esattamente dove *Civilizotion* finiva (il lancio dell'astronave nello spazio), *Alpho Centouri* si concentrava sulle vicende dei coloni spaziali terrestri, divisi in fazioni (niente alieni quindi, che compariranno invece nell'espansione *Alien Crossfire*) decisi a "predominare". La vittoria poteva essere infatti ottenuta in ben quattro modi diversi: Militare, Economica, Diplomatica e Trascendentale (tramite la ricerca scientifica), offrendo così un più ampio raggio di approcci al gioco che, in questo modo, raggiungeva livelli di complessità davvero elevati.

Accanto ai giochi a turni "puri", però, c'era anche chi tentava la strada di integrare in essi elementi presi dalla strategia in tempo reale, che si faceva strada in maniera sempre più aggressiva. *Imperium Galactico* (1997) dei Digital Reality scelse proprio questo approccio assegnando ai turni la parte gestionale e al tempo reale il combattimento, purtroppo lasciando la prima a un livello un po' troppo superficiale. Con *Imperium Golactica II: Allionce*, tuttavia, i Digital Reality dimostrarono di aver imparato dai loro errori e confezionarono quello che, a detta di molti, viene



A *Ground Control* va l'indiscusso merito di aver utilizzato il 3D in maniera non solo estetica.



Command&Conquer ha davvero pesantemente condizionato tutta le generazione degli RTS, nel bene e nel male ovviamente.

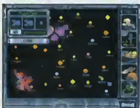




Homeworld è stato un progetto molto ambizioso e per questo ingiustamente poco gradito dal pubblico.







considerato il primo degno erede di *Master of Orion*.

Abbandonate le velleità di dominio dell'universo, ma non la strategia a turni, la serie di *UFO* rappresenta un'altra impedibile perla dell'ambientazione fantascientifica. il primo capitolo *UFO: Enemy Unknown*, sviluppato da Mythos Games, apparve nel 1994 e colpì tutti per la perfetta calibrazione degli elementi che offriva. Lo scopo era semplice: difendere il nostro pianeta dalla minaccia aliena, attraverso una combinazione di decisioni strategiche, ricerca scientifica, gestione delle risorse e, naturalmente, combattimento tattico a turni su mappa isometrica. il successo notevole fece in modo che il seguito *Terror from the Deep* non tardasse molto, aggiungendo però la semplice ambientazione subacquea alla già rodate meccaniche originali. Dopo il terzo capitolo, *Apocolipse* del '97 (dove si aveva la scelta, quasi obbligatoria in realtà, di giocare i combattimenti in tempo reale), la serie subì un piccolo arresto vedendo la nascita di due *spin off* che con la strategia avevano poco a che fare (*Interceptor* ed *Enforcer*). il ritorno "strategico" avviene invece nel 2003 con il deludente *UFO: Aftermath* di ALTAR Interactive. Gli stessi sviluppatori, due anni dopo, ci provano nuovamente con *Aftershock*, creando un titolo indubbiamente degno del nome che porta, ma non all'altezza degli originali della Mythos.

SPEZIA E TIBERIUM

Mentre gli amanti della "realtà" si impegnavano a costruire imperi con *Civilization*, il 1992 fu l'anno che segnò la nascita degli strategici in tempo reale che, convenzionalmente, vedono il loro primo esponente in *Dune II: Battle for Arrokis*. ispirato all'omonimo libro di Frank Herbert e sviluppato dai Westwood (ormai universalmente noti per l'ottimo GdR *Eye of the Beholder*), *Dune II* obbligava il giocatore a comandare le proprie truppe senza alcun tipo di pausa e contemporaneamente al proprio avversario. Al posto di tempi estremamente dilatati quindi, le missioni si svolgevano in archi temporali molto limitati dove lo scopo era costruire una base per ottenere risorse (la spezia appunto). in questo modo era possibile produrre varie unità militari con cui eliminare la presenza nemica dalla mappa. Curare attacco e difesa, oltre a cercare di guadagnare vantaggio numerico e tecnologico nei confronti dell'avversario erano le chiavi per la vittoria. Le tre fazioni in lotta (Atreides, Harkonnen e Ordos) erano pressoché identiche fatta eccezione per una singola unità e per un "potere speciale" utilizzabile solo a intervalli regolari di tempo. il gradimento del pubblico fu altissimo, e tre anni dopo Westwood migliorò ulteriormente la formula vincente di *Dune II* con *Command & Conquer*, il primo gioco a utilizzare una visuale isometrica per mostrare il campo di battaglia. Privi della licenza originale, *C&C* era ambientato in un epoca pseudo contemporanea dove la scoperta di un raro minerale, il tiberium, aveva dato il via a un boom tecnologico, ma anche alla guerra per controllarlo. Le meccaniche di *Dune II* restavano inalterate, ma migliorava l'interfaccia e la varietà di mezzi a disposizione: selezionare più unità e aggregarle in gruppi fu il primo passo per approfondire l'impatto strategico negli scontri. Per quanto lo svolgimento dell'azione restasse sempre piuttosto ripetitivo (all'inizio di ogni missione si veniva per di più richiamati a compiere le stesse operazioni di routine), l'indiscusso successo di *C&C* aprì definitivamente la strada tanto al proliferare del genere, quanto all'uscita di espansioni e (peggio!) seguiti di per sé poco innovativi (quasi uno all'anno!). Certo, sul piatto venivano messe nuove unità, si cercava di aggiungere una maggiore varietà alle missioni, ma questo non bastò a impedire che il trono passasse di mano, almeno in termini di qualità. *StarCraft* di Blizzard arrivò nel 1997 e diede quella ventata di novità necessaria attraverso l'estrema caratterizzazione delle parti in conflitto, sulle fondamenta di un perfetto bilanciamento, e la solidità di una modalità multiplayer che includeva un servizio di organizzazione partite completamente gratuito. Quest'ultimo fu indubbiamente la vera molla del successo, ma non va dimenticato che persino in singolo *StarCraft* offriva una sfida interessante con missioni fuori dagli schemi e una trama (che obbligava il giocatore a utilizzare tutte le razze) molto accattivante.

Lo stesso anno, inoltre, fece la sua comparsa un secondo titolo di elevata qualità: *Total Annihilation*. il lavoro dei Cavedog non andava alla ricerca della varietà di *StarCraft*, ma puntava sulla quantità e la spettacolarità degli



Secondo alcuni, *Imperium Galactica II* è il vero erede di *Master of Orion*. Tirata, nella nostra opinione, anche se resta un ottimo gioco.

FANTASY SU GMC

Alcuni dei giochi di cui abbiamo parlato in queste pagine possono essere reperiti anche tramite GMC ordinandone gli arretrati. Ecco l'elenco dei giochi in allegato e il numero da richiedere per averli.

Titolo	GMC
Ground Control	Novembre 2003
StarCraft + Brood War	Gennaio 2004
Homeworld 2	Aprile 2006


Empire at War risolleva un po' la strategia nel mondo di Star Wars dalla generale mediocrità.

scontri, oltre ad aggiungere il fattore tattico della differenza di elevazione del terreno.

Tutti questi giochi, però, avevano in comune il fatto di mantenere la stessa impostazione isometrica che scelse il primo *C&C*: si dovette attendere il 1999 con il poco noto *Machines* per vedere un primo tentativo di inquadratura in 3D libera. Purtroppo il gioco, per quanto offrisse anche la possibilità di comandare in prima persona una singola unità, si rivelò abbastanza mediocre, passando piuttosto in sordina. Ma l'anno dopo fu la Sierra ha intraprendere la strada del 3D totale con *Ground Control* che, a sorpresa, si dimostrò un gioco di grande qualità. Partendo da un'impostazione delle unità in squadre, infatti, sfruttò abilmente la terza dimensione tramite la possibilità di impostare formazioni e orientamenti delle truppe schierate, riuscendo davvero ad aggiungere un ulteriore livello di profondità strategica. Sfortunatamente, per la gente abituata alle meccaniche semplicistiche degli RTS "tradizionali", *Ground Control* risultava un po' troppo ostico e non riuscì a raggiungere il successo che avrebbe meritato, nemmeno con il suo seguito nel 2004, privo addirittura delle ormai comuni e "assodate" routine di acquisizione risorse e costruzione della propria base.

Ma di tutti i pionieri, tuttavia, siamo abbastanza convinti che *Homeworld* dei Relic rappresenti il più interessante esperimento. In questo titolo, ambientato completamente nello spazio, tutte le meccaniche classiche degli RTS venivano applicate a un ambiente completamente libero dove "alto e basso" diventavano reali aree di gioco da tenere in conto. Il livello di complessità in questo caso era ben superiore a *Ground Control*, ma allo stesso tempo l'impatto grafico delle astronavi che "danzavano" nello spazio era incredibile. Il risultato fu un gioco ancora una volta pesantemente acclamato dalla critica, ma poco seguito dal grande pubblico, seppur non così poco da spronare Relic e Sierra a dargli un seguito, ancora più rifinito e profondo, che fece la sua comparsa nel 2003.

SPADE LASER E FASER

Diversamente dal fantasy, il mondo strategico della fantascienza su PC è stato tempestato di prodotti su licenza. A voler essere onesti, ci saremmo stupiti del contrario considerando la presenza di due colossali "fenomeni" come "Star Trek" e "Star Wars" con cui avere a che fare. Tuttavia, ci duole sottolineare che il connubio di licenza e strategia in questi casi non ha dato mai grandi frutti. Di Star Trek (di cui ormai non viene lanciato un nuovo strategico da quattro anni) segnaliamo per dovere di cronaca il pessimo *Deep Space Nine: Dominion Wars*, la soddisfacente serie *Armada* (il secondo capitolo uscito nel 2001) e la trilogia di *Starfleet Command* (2000-2002) che includeva anche una nutrita parte gestionale. Su Star Wars, invece, tutte le potenzialità di un universo che ben si prestava al genere (a differenza di Star Trek) si sono manifestate con il recente *Empire at War* che vince l'adesione agli inflazionati cliché del genere con la completezza dei mezzi a disposizione e la spettacolarità delle battaglie. Si tratta, però, di un risultato che la Lucasarts ha raggiunto solo al quarto tentativo dopo il mediocre *Force Commander*, il decente *Galactic Battleground* e il pessimo *Rebellion*. Desideriamo tuttavia chiudere la nostra veloce carrellata con la nota positiva rappresentata da *Dawn of War* (di cui è imminente il seguito). Lo strategico di Relic nasce dalla splendida e ricchissima ambientazione di Warhammer 40000 (wargame da tavolo della Game Workshop) che i creatori di *Homeworld* sono riusciti a catturare in tutta la sua bellezza, con risultati che meritano l'attenzione di chi se lo fosse eventualmente fatto scappare. ***GMCST***



CONSIGLI STRATEGICI

RISORSE

Da quando la strategia è passata in tempo reale, la raccolta di risorse rappresenta una costante di quasi tutti i giochi. Le risorse vengono impiegate per costruire gli edifici che a loro volta alleneranno e potenzieranno le truppe e, per questo motivo, rappresentano allo stesso tempo un grave punto debole di ogni "comandante". Inutile dire che il loro controllo sia un'attività chiave di ogni gioco, ma considerate anche la possibilità, soprattutto se state giocando in multiplayer, di disturbarne la raccolta del vostro avversario, specialmente nelle prime fasi della partita: potreste ottenere quel piccolo vantaggio cruciale per la futura vittoria.

TRADE WARS

Parlando di giochi "4X" non possiamo evitare di fare un accenno a un titolo che, al giorno d'oggi, solo pochi ricorderanno. *Trade Wars* era un gioco testuale di conquista interplanetaria che si giocava solo online attraverso i vecchi servizi di BBS (stiamo parlando di modem analogici, ben prima dell'esistenza di Internet!). Ovviamente non raggiungeva livelli di complessità eccelsa, ma per l'epoca si trattava di un'esperienza incredibilmente immersiva, considerata anche la scarsa efficacia delle IA a quel tempo e la possibilità di confrontarsi contro più avversari umani.



Forse non è al corrente dei recenti avvenimenti, ma siamo appena stati presi a calci nelle palle – **Private Hudson**

WARGAME DA TAVOLO

Gli strategici su PC sono ispirati ai wargame da tavolo, ovvero quei giochi e quelle simulazioni che permettono agli appassionati di ricreare battaglie in salotto o al pub vicino a casa. Ce ne parla **Paolo Paglianti**

Non tutti sanno che uno dei primi teorici del wargame è stoto H. G. Wells, il notissimo outore di libri di fantascienza come "La Guerra dei Mandi", "L'isola del Dr. Moreou" e "L'uomo Invisibile". Nel 1913, infotti, pubblicò "Piccole Guerre", uno specie di diorio su come, insieme o qualche amico, avevo scritto un regolomento per combottere un wargame con soldatini giocottala sul pavimenta del solotto.

GIOCARE ALLA GUERRA

Da allora, e soprattutto dopo il 1980, sono stati scritti letteralmente migliaia di regolamenti per "giocare alla guerra"; oggi esistono sistemi per tutte le guerre combattute, fantasy o fantascientifiche. Ogni regolamento usa sistemi diversi (per esempio, Wells proponeva l'uso di scatole metalliche per "nascondere" le truppe nascoste alla vista del nemico), e la maggior parte si basa su fattori di combattimento e il tiro del dado per decidere, in un combattimento diretto, quale unità ha la meglio sul proprio nemico.

"Giocare alla guerra" è avvincente e, paragonato ad altri hobby, piuttosto semplice: basta scegliere il regolamento, acquistare un esercito (di miniature "grezze" o già dipinto), e trovare qualche amico con cui "combattere".

Il regolamento potete sceglierlo in base ai gusti personali: normalmente, più è "ridotto" il periodo preso in esame, migliore sarà l'accuratezza del regolamento, al punto che per simulare delle battaglie un po' particolari (come Canne o Waterloo) sono stati scritti regolamenti appositi, solo per quello

FEDERAZIONE ITALIANA WARGAME

La FIW (Federazione Italiana Wargame) da diversi anni tenta di raggruppare [illegible] gli appassionati [illegible] wargame [illegible]. Se l'idea di [illegible] alla guerra vi [illegible]ca, perché [illegible] il [illegible] naviga[illegible] **http://www.fiw.it/club.htm** e c[illegible]rcare [illegible]





Warhammer è il wargame da tavolo più famoso e giocato nel mondo. E le miniature sono semplicemente splendide!

sconfitte. D'altro canto, un regolamento come il DBM (di cui parliamo più avanti) che permette di "combattere" con eserciti dal 3000 a.C. al 1500 d.C. vi darà molta più libertà di scelta e varietà di situazioni.

Il "cuore" di un regolamento è dato da come viene simulato sia il movimento delle truppe, sia il combattimento. Tranne che nei conflitti ultra modemi e fantascientifici, il comandante in capo di un esercito non può controllare singolarmente le truppe sul campo, una per una (come capita, per esempio, in *Warcraft III*). Per questo, il regolamento deve essere calibrato come uno strumento di precisione per dare al generale (il giocatore) un controllo il più possibile realistico e verosimile delle sue truppe: con troppo controllo si avrà una simulazione completamente "sballata", con troppo poco controllo un gioco che "va avanti da solo" e molta frustrazione. Spesso i regolamenti richiedono la preparazione di un "piano" su carta; altrettanto spesso, fanno distinzione tra truppe regolari e bene addestrate (come le Legioni romane) e quelle più indisciplinate e irregolari (come i barbari). Le prime sono in grado di rispondere agli ordini dei loro ufficiali prontamente e anche mentre combattono, le secondo si basano essenzialmente sul combattimento corpo a corpo e l'impeto iniziale.

La differenza tra un esercito vittorioso e uno sconfitto, d'altra parte, è sempre stato l'addestramento e la disciplina, piuttosto che una nuova arma o una nuova tattica. I condottieri Assiri, Alessandro Magno, Cesare, Enrico V, Napoleone e Wellington, Montgomery e Rommel hanno sempre fatto affidamento su truppe bene addestrate, che sapevano come reagire in battaglia e che potevano contrastare nemici 10 volte superiori in numero.



Il torneo di Milano di DBM dello scorso anno: oltre 50 giocatori da mezza Europa si sono incontrati per battagliare.

Una volta scelto regolamento e esercito, dovrete acquistare i "pezzi" grezzi: nella maggior parte dei casi dovrete utilizzare Internet e acquistare l'esercito dalla Gran Bretagna, dato che in Italia non ci sono molte ditte produttrici dirette. Notevoli eccezioni sono la Mirlinton (**http://www.mirliton.it/**) e Venexia Miniatures (**http://www.venexiaminiatures.com/**) che invece

I due giocatori iniziano a muovere gli eserciti verso la vittoria. Notate misurini a dadi, necessari per giocare.

"Noi pochi, noi felici pochi, noi banda di fratelli".
Enrico V di William Shakespeare.


Flames of War è uno dei giochi più diffusi e immediati sulla Seconda Guerra Mondiale.

sono italianissime, e la Games Workshop (**http://it.games-workshop.com/**) che pur essendo britannica, ha diversi negozi nel nostro Paese; lo stesso vale per l'italianissima catena di negozi Blues Brothers (**http://www.salvamondi.com/**).

Pitturare un esercito non è difficile quanto si possa pensare: esistono tonnellate di libri sull'argomento, e non pretendiamo certo di sostituirci a loro. Possiamo garantirvi, per esperienza personale, che non è affatto difficile e con un po' di pratica e di pazienza è possibile ottenere risultati più che accettabili. Per trovare poi qualcuno con cui giocare, Internet è il sistema migliore. In Italia il wargame non è un hobby molto diffuso, ma esistono club in tutte le regioni della nostra nazione: un possibile punto di riferimento è la Federazione Italiana Wargame, che tramite il proprio sito tenta di raggruppare tutti i giocatori italiani (**http://www.fiw.it/club.htm**).

REGOLAMENTI STORICI

Come abbiamo detto, esistono letteralmente centinaia di regolamenti, e la lista è in continuo aumento. Dagli inizi degli anni '90, il punto di riferimento di migliaia di giocatori in tutto il mondo per il wargame antico e medioevale è il DBM (**http://www.byzant.demon.co.uk/dbm.htm** - in inglese), un sistema creato da due autori inglesi che; attraverso una serie di "aggiornamenti" (siamo all'edizione 3.1), ha superato qualche pecca iniziale. Il DBM viene giocato in tutta Europa e Nord America, e permette di giocare battaglie con eserciti storici dall'epoca "biblica" (come Assiri, Babilonesi, e via dicendo) fino alla fine del Medioevo, quando le armi da fuoco iniziarono a assumere un ruolo rilevante sul campo di battaglia. La "scala" delle miniature è normalmente di 15 mm, ma con un po' di pratica e di pazienza è possibile pitturare pezzi molto belli!

Il sistema di gioco è veloce, ma anche accurato, e permette di combattere una battaglia di scala medio-grande in tre-quattro ore.

Una alternativa è Impetus, un regolamento che è anche presente in una versione "ridotta" (Basic Impetus) e gratuita su Internet (**http://www.dadiepiombo.com/impetus.html** - in italiano).

Per il periodo napoleonico, il regolamento più utilizzato è Principles of War (POW - **http://www.principlesofwar.com/Napoleonic.htm** - in inglese), che con le sue "espansioni" copre anche il periodo della Guerra dei Sette Anni e persino la Grande Guerra.

La Seconda Guerra Mondiale, come nei videogiochi, ha ispirato parecchi regolamenti: uno dei più popolari è Flames of War (**http://www.flamesofwar.it/** - in italiano); un altro, Alzo Zero, è addirittura stato creato nel nostro Paese (**http://www.alzozero.it/ita/index.html** - in italiano).

REGOLAMENTI FANTASY E DI FANTASCIENZA

La parte del leone, in questo ambito, la fa Games Workshop, con i famosissimi regolamenti Warhammer (fantasy) e WH 40.000 (fantascientifico). Per questi regolamenti, normalmente viene utilizzata di 25 mm (un po' più grandi di quelli "storici") e il costo lievita considerevolmente rispetto ai 15 mm. Tuttavia, una miniatura di GW pitturata a "alto livello" è davvero uno spettacolo impressionante. Una alternativa è data da Confrontation, un wargame fantasy francese (**http://www.confrontation.fr/** - in francese) piuttosto giocato anche in Italia. GMCST




Il momento dello "scontro" in una battaglia di DBM. Attualmente, è il wargame storico più giocato in Europa.

Non ci sono cattivi reggimenti, ma solo colonnelli incapaci - Napoleone Bonaparte